

大作ゲームリリースラッシュ突入! ゲーム攻略情報大幅拡充して、さらに読み応えアップ!!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online 12

DECEMBER 1999
No.007

月プレイオンライン

1998年12月1日発行(毎月1日発行) 1巻第7号通巻7号
1998年9月30日第三種郵便物認可

本誌だからできたベータ版の入り口 BALDUR'S GATE

詳細プレゼンター



マルチモニターとネットワークの入り口 ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE



戦略性が増したファン特製のAGEアドヴァン

The Rise of Rome



特集2

入からトラブルシューティングを徹底解説

マルチモニター環境構築指南

Play Online Exclusive Review

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

「The Elder Scrolls III: Morrowind」

Voodoo Bansheeカードプレゼント

別冊付録



『ODNスターターキット』利用方法

本誌
CD-ROMに
収録

はじめに

- パソコン、モデム (TA)、電話回線を接続し、モデム (TA) を使えるようにして下さい。
※本スターターキットをご利用される前に必ず「ご利用の注意事項」をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下 (Windows95) をお使いのお客様は、まず「ODN
スターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.0 以上 (Windows 95-98) をお使いのお客様は、「オン
ラインサインアップの開始」から行って下さい。

ODNスターターキットのインストール

- ①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。
- ②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」
→「ODN Setup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。
※ODN登録フォルダ名は御注意下さい。
※登録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧ください。
- ③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
「リソースノート」の中には注意事項等が記載されてい
ますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。
- ④確認画面が表示されますので
「戻る」を選択すると「セッ
アップの開始」に進みます。

- ⑤「セッアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリックして下さい。

- ⑥「使用時間プラン」に「掲載する」を選択し「次へ」を
クリックすると「インストールオプション」画面が現
れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックし
て下さい。(標準は「標準インストール」)

- ⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示される
ので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。
(標準は「はい」)

- ⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。
インストール先フォルダを選択して下さい。

- ⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が
表示されます。いずれかを選択して下さい。

- ⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」
をクリックして下さい。

- ⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

- ①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。
- ②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」
→「ODN Setup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。
- ③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
「リソースノート」の中には注意事項等が記載されています
ので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。

- ④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

※注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデム
の設定が適切でない可能性があります。一たびダ
イヤルをキャンセルし、
「ダイヤルのプロパティ」
をクリックして設定を確
認して下さい。

- ⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

- ※注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイント
を選択して下さい。
※注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されて
います。またソフトウェア管理コードは「1143701e408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

- ①登録が終了すると「登録完了画面」が表示されます。
※注意:この「登録完了通知画面」の情報はお客様
がODNをご利用される際に必要な情報となります
ので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛
失した場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」
に記載されている仮パスワード切替日を「ODN」の接
続ができなくなります。なお、お客様の接続情報につ
いてはサポートセンターでは一切開示できません。

- ②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行
われます。設定完了後、接続が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

- ①ODNをご利用の場合はパソコン画面の上
の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下
さい。ダイヤルアップが起動します。
- ②パスワードを入力し接続して下さい。
※注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは
仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。
登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パ
スワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、
有効期限が過ぎたと接続パスワードを入力して下さい。



— ご不明な点は ODNサポートセンター —

☎0088-85 (ODN接続サポート・無料) ☎0088-86 (ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。

tech-support@odn.ad.jp (ODN接続サポート)

NTT
Data



先鋭のゲームクリエイターが、自由に発想できるゲーム環境を、

ユーザーが、ストレス無くゲームに没頭できる環境を

インターネット上につくる。

その成果、いよいよ今冬デビュー。

● あなたとは、ネットワークでお会います。

3000人の同時接続、マルチプレイが可能。 国内最大級のネットワークサービス、始動。NTTデータから。

- 3000人の同時接続が可能な画期的な耐障害能力。しかも、遅延を最小限に抑えた、快適な環境下でのプレイを実現。インターネットが、かつてない可能性を持った、ゲームのためのインフラとなる。娯楽、いよいよ現実へ。
- 入会金無料、月々の利用料は定額制を採用。前例なく長時間プレイが楽しめます。
- 第一弾Dark Eyesに続き、国内有数クリエイター、ソフトハウスの新鋭作、続々登場予定。
- ゲームズドリームに関する詳細は下記のホームページ（Dream Park）でご案内しています。

[http:// www.gamersdream.ne.jp/](http://www.gamersdream.ne.jp/)



ゲームズドリーム™

PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA

株式会社NTTデータ

ゲームズドリーム事務局

〒135-6033 東京都江東区豊洲3-3-3 豊洲センタービル

ゲームズドリームに関するお問い合わせはE-mailで：kanon@gamersdream.ne.jp

ゲームズドリームなるびに  は、株式会社NTTデータの商標です。



その惑星に、
宇宙はふたつの意思を配した。

ただ、許された1000人だけが、その意思に触れる。

いよいよβテスター募集開始。詳しくはホームページ <http://www.dark-eyes.com> をご覧ください。

ゲームズドリーム対応タイトル第一弾

今冬発売予定

パッケージ予価：8,800円（税別）

ゲームズドリーム利用料金
入会金：無料、基本利用料（月額）：300円程度、Dark Eyes利用料：1,000円程度（利用料は予定価格です）
※ご利用にはクレジットカードが必要です。

※この他、ご利用にはお振替が契約されているプロバイダ料金、電話回線利用料金が必要です。
※料金には別途消費税が加算されます。

必要動作環境 OS: Windows95, 98 CPU: Pentium166MHz RAM: 32MB インターネット
接続必須 (24,800bps) DirectX5.0以上が対応するVGAカード
推奨動作環境 OS: Windows95, 98 CPU: Pentium166MHz RAM: 64MB インターネット
接続必須 (28,800bps) DirectX5.0以上が対応するVGAカード

株式会社ネクステック

東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F 〒150-0002

※お問い合わせ電話番号はDark Eyesホームページで告知しています。

Nextech: <http://www.sega-nextech.co.jp>

© 1998 NEXTTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

Dark Eyes™

ダークアイズ



ゲームズドリームならびにセガは、株式会社NTTデータの商標です。



Play Online

020

※急特別プレビュー
ついに姿を現したCD5枚組の超ド派手RPG

BALDUR'S GATE



ニュース

026

Play Online NEWS Summary

- 「HRETIC II」「HEAVY GEAR II」など、注目続編ゲーム情報
- Interplay社が語った「BALDUR'S GATE」「FALLOUT 2」「DESCENT 3」の3大タイトルの詳細
- 次期ホストベットの詳細が判明
- プライベートショーでプレイできた「ダークアイズ」ファーストインプレッション ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム
売上げランキング

ソフトウェアリリース
スケジュール

TECHNICAL EDGE
新製品情報

046

048

129

特集1

065

マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略



RAINBOW SIX



ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE



The Rise of Rome



RAINBOW SIX

スクリーンショットだけを見るとありがたな3Dシューティングに見える「RAINBOW SIX」。しかし、その内容は、綿密な戦略と的確で素早い判断力が問われる新しいタイプのゲームだ。マルチプレイ時のチームワークが肝となるこのゲームの実戦情報を12ページにわたって徹底攻略する

066

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」は、随所に日本を意識した内容が盛り込まれている3Dシューティングだ。MONOLITH社オリジナルのLITH TECHエンジン、DirectX6必須など、ネットワークゲーマー必見の新技術満載のこのゲームを徹底攻略

078

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

日本サーバー設置で再び盛り上がりを見せているUO。このゲームのアドオン「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」では、新大陸が登場し、ダンジョン、モンスター、アイテムなども大幅に追加された。日本語チャットもサポートされたこのアドオンをプレイする人必見の手作業で調べたデータは必ず役立つ!

084

The Rise of Rome

発売から1年近かつ現在でも、KALIやIGZで熱い戦いが繰り広げられている「Age of Empires」。このゲームのアドオン「The Rise of Rome」が登場する。スケールアップしたこのアドオンでは、戦場の幅が大きく広がり、AoEをやりにくくしたプレイヤーもじゃうぶんに楽しめる仕上がりだ

092

特集2

113

マルチモニター 環境構築指南

Windows 98の新機能の中で、ネットワークゲーマーにとって注目なのは複数のモニターをサポートするマルチモニター機能だ。しかし、実際に導入するとすると、対応したビデオカードの設定など、いくつかがクリアしなければならない難関が待ちうけている。そこで、マルチモニターに関する基本的な知識からトラブルシューティングまでを一挙に掲載



ゲームソフトレビュー

049

Play Online Exclusive Review

Combat Flight Simulator

BUNEBOO

BAYLORD'S DARKLORD'S RISING

RETURN FIRE2

新世紀1682

EUROPEAN AIR WAR

SQUAKE MISSION PACK: JERULUNG ZERO

ISRAELI AIR FORCE

ライオン・ワース 99 PGAツアー・ゴルフ

07A-118 CARRIER STRIKE

07B METAL

その他

018 ネットワークゲームオブサイヤー
投票締め切り迫る

Network Game of the Year

128 読者プレゼント
Voodoo Bansheeが当たる!

140 付属CD-ROMの使い方

144 次号予告・広告索引

連載

044 Dreamcast定点観測
Dreamcastインフォメーションセンター

100 Play Online Entertainment
TOOL: BATTLEFIELD
COMMUNICATOR

102 タダで遊べるネットワークゲーム
BATTLECITY

WING COMMANDER SECRET OPS

104 PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
KING'S QUESTを手繋げる巨匠
[Roberta Williams]

108 3Dアクセラレーター定点観測
Do! Voodoo拡大版
注目! Voodoo Banshee搭載カードレビュー

122 QUAKE II定点観測
IMPULSE 999

124 新連載 bettio.net定点観測
Blizzaard from Far East

126 Code Factory

136 いかさま野郎 チートコマンダー

138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit

142 Play Online SQUARE

143 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話



Play Online攻略本 シリーズ始動!

11月中旬発売予定(全144ページ)

お問い合わせはこちらまで
〒153-0042
東京都目黒区青葉台3-1-12 株式会社アクセラ
TEL 03-3464-8285(販売部)

悪

彼の手は血にまみれ
殺戮の深い闇は終わらなかった



悪夢の覇王 ライヴァス

The Lord of NightMare RIVAS

黒DISC 白DISC



Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

ライヴァス編 黒DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)

同時発売

Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

シャナ編 白DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)



それが彼女にとって
全ての営みだった

神託の聖女 シャナ=ライル

The Saint of HolyBright SHANA



C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実装しました。

シャナ編ライヴァス編共に12月4日同時発売予定。詳細は右記URLをご覧ください。 <http://www.csware.co.jp/network/MW/>

あなたの世界に、 見知らぬ誰かが訪れる。

誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、
あなたのホームワールドを変えていく。

1999年、ルナティックワールドはリンクゲートから「世界」につながる。

ネットワーク対応

LUNATIC D A W N III ルナティックワールドIII

ファンタジーRPG 1999年春 発売予定 予定標準価格 12,800円(税別)

● Windows 98/NT対応ソフトとして動作し、かつMicrosoft Windows98/NTを必要としません。
● CD-ROMを2枚挿して起動し、インストールを実行すると、自動的にハードディスクにインストールされます。
● インストール後は、スタートメニューから「LUNATIC DAWN III」を選択して起動します。
● インストール後は、スタートメニューから「LUNATIC DAWN III」を選択して起動します。

P&A

今もっともリアルな3Dアクション・アドベンチャー



●**Quake IIエンジン**：Quake II拡張エンジン搭載による絶頂したグラフィックに加え、チューニングがなされた既存キャラクターの個性や壮麗なユニフォームのセンスを統合した、リアルな3Dアクションファンタジーのゲーム。

●**現実の感覚がそこそこ**：ゲーム中にあるオブジェクトを投げたり、車を乗り回したり。あるものすべては破壊可能で、さらに、ゲーム中に物理演算を受けることも。

●**FPSゲームの進化**：ゲーム・160fps、Power VRなどのOpen GL対応、最新3Dアクセラレータ/カーネル対応にジョイスティック、430サポート、4人までの一人のみの対戦、2人1対一でも格闘感溢れるリアルな戦闘を約束。

●**Advanced Blood Outcomes**：リアルな戦闘：ゲームには最初から決まったエンディングはなく、プレイヤーのアクションにより、全然異なる結果が用意されている。それにより、何度プレイしても、違った楽しみ方ができるというのだ。

●**オンラインプレイ**：インターネット上のSINサーバーに接続して対戦が可能。また、キャラクターの選択も、SINFESTSと呼ばれるものも、なんと総選挙でシンシアに選ばれる対戦もありだ。

ブレード大佐として、君はシンシアの邪悪な企みを阻止することができるか？



完全日本語マニュアル付
Windows 98/95/NT対応
価格 8,800円

SIN(シン): 罪

ritual
entertainment

canopus

Sin is a trademark of Ritual Entertainment. © 1997 Ritual Entertainment. Published and distributed by P. & A., Inc. Quake II is a registered trademark and Quake II™ is a trademark of Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ニュース、情報、各種ファイル、トーナメントの
お知らせなどは



www.gamemaster.com www.panda.co.jp

株式会社 ビーアンドエー

〒190-0012 東京都立川市頂町2-29-13

第五ビル5F

TEL: 042-525-9501

FAX: 042-525-9502



全米No.1
リアルタイムストラテジー
トータルアニメーション
完全日本語マニュアル付
価格 7,800円
対戦対応10人まで

対戦レベル
The Core Contingency (4,800円)
Battle Tactics (4,800円)
対戦対応10人まで

Total Annihilation © 1997 Harebrun Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



3Dスペースシューティングの
新記録
フリースペース
完全日本語マニュアル付
価格 8,800円
対戦対応12人まで
オンラインバトルサイト:
PX0接続無料

対戦レベル
Sword Ties (4,800円)
対戦対応12人まで

Conflict: Freespace The Great War © 1996 Volition, Inc. All Rights Reserved.



20th Anniversary
20周年記念作品

20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。

インターネットに
権謀術数が渦巻く。

信長の野望 Internet

絶賛
発売中

価格 7,800円



**「ネットワーク対戦キャンペーン」
ただいま実施中!**

プレゼント ① 「本誌シナリオ」月間読者ランキング20位の方に「創氏の劇場・創集館」をプレゼント。（期間中毎月1名・合計4名様。お抽選会で読者名の抽選実施となります）

プレゼント ② 各シナリオ（計5本）ごとに、月間読者ランキング20位内の方から抽選で2名に「創氏の劇場InternistオリジナルTシャツ」をプレゼント。（期間中毎月10名・合計40名様）

實施期間
第1區: '98.10/2~11/1
第2區: '98.11/2~11/30
第3區: '98.12/1~'99.1/4
第4區: '99.1/5~1/31



NO COPY

このソフトは簡単にインストール
 によって保護されています



※「PC」コーナーの取扱説明書も参照してください。詳しくは、デジカメサービス TEL 045-251-7100(11時～17時) 青州「TEL 045-251-7100」までお問い合わせください。
 ※Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標であり、その他の商標は所有者の権利に帰属します。
 ※ソフトウェア及び製品の仕様は予告なく変更される場合があります。仕様変更は、取扱説明書に添付のバージョンに示すものと一致しない場合があります。ご了承ください。

株式会社 7-T-7

平923 6503 坡后南港社区居委会1 05-12 T61 045 501-505106



リアル・シューティング

BARRAGE™

バ ラ ー ジ

Take 3D gaming to a startling new place.

驚くべき3D世界を実現する新感覚ゲーム!

圧倒的なスピードが君に迫る!



Windows95/98

¥8,800円税別

日本国マニファクチャ
英産産

©1996, 1998 Rango Drifts, Inc. All Rights Reserved. Barrage and Rango Drifts are Registered trademarks of Rango Drifts, Inc. Used under authorization.



エムサイエンタテインメント株式会社



株式会社 Suzuki

3Dカード専用ゲーム

資料請求 No012

世界初(バランス コントロール)で、アクション自由自在!

事で十字キーを操作しながらゲームパッドといっしょに思っちゃう体を傾けていた。そんな経験はあってもいいから、サイドワザでパッド・フリックする、プロなら、もう十字キーを使う必要はなさそうだ。体が自然に傾くように、コントローラーの重みを前後左右に傾けるだけでキャラクターを操作できます。さらに、USB規格に対応し、別売の拡張カードは不要。デスクトップでもノートパソコンでも、遊びたいときにすぐに使える最新型コントローラーです。

- 傾きの感知でよりナチュラルな操作感覚
- 十字キーで操作可能な環境の動きを、コントローラの上下左右の傾きだけでカバー
- 飛行機やオートバイを操作するリアルな感覚を再現



- 8ボタン+スロットルで軽快な操作を実現
- USBハブがあれば最大127台まで接続可能
- 従来の十字キー コントロールも使用可能
- 15ピンゲームポートにも接続可能

W122052Y

SIDEWINDER

マイクロソフト サイドワインダー フリースタイル プロ

■USB接続:Windows®98専用 ■ゲームポート接続:Windows 95/98専用

ジョイスティックもUSB



ゲームをよりリアルに、エキサイティングに楽しむために、プログラム性、高速性、信頼性を高めたジョイスティック、サイフインダー、レゾリューションプロにUSBモデルが登場。Windows 98とUSBポートがあるパソコンなら、いつでもどこでも手軽にゲームを楽しむことができます。

MICROSOFT®

SIDEWINDER
Precision Pro

マイクロソフト サイドワインダー プレシジョン プロ

■USB接続:Windows 98専用 ■ゲームポート接続:Windows 95/98専用

ゲームの前から 差をつけろ!

電源onでもつなげる、遊べる。
USB対応コントローラ、新登場。





Windows95版

戦術級シミュレーションゲーム
大戦略マスターコンバット2を完全攻略!

対戦版プログラム、アップデートプログラム
を収録した特別付録CD-ROM付き!



大戦略 マスターコンバット2
完全攻略ガイド
システムソフト公認

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

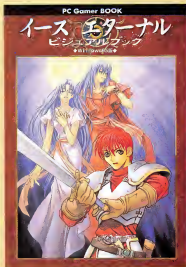
定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ

©1998 SystemSoft Corporation
©1998 高橋興業株式会社

Windows95版 ファンタジーRPG

イースエターナルのすべてがわかる!

特製描き下ろしポスター付き!



イースエターナル
ビジエアルファンク
日本ファルコム公認

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ ©1998 Nihon Falcom corporation



シークエンス・パラディウム
Sequence palladium
完全攻略ガイド

ゲーム攻略に役立つ
情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ

©1998 KOGAKU STUDIO

**好評
発売中**



**マスターオブ
モンスターズ**
魔王の試練
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/160ページ

©1997 SystemSoft Corporation



**マスターオブ
マジック**
完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)
A5判/128ページ

©1997 SystemSoft Corporation



**ヴァンテージ
マスター**
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)
A5判/176ページ

©1997 Nihon Falcom corporation



アクセラの インターネットを楽しむ本

インターネットの歩き方

絶賛
発売中!

インターネットの歩き方

ホームページガイド
サッカー

8

面倒なアドレス入力が必要なし、
ワンクリックで簡単アクセス!

インターネットの歩き方

8 サッカー

サポーター必携の1冊!

各巻とも
CD-ROM
付き

あらゆるジャンル・カテゴリのサッカー関連ページ400サイト以上
を収録。Jリーグのオフィシャルページやファンページをはじめ、
大学・高校・少年サッカーや世界各国のページも掲載。

本体価格 1,800円(税別)

1 ギャンブル



本体価格
1,500円(税別)

競馬、競輪、パチンコ、カジノま
であらゆるギャンブルに關つたため
の情報満載!

2 通版



本体価格
1,500円(税別)

国内、海外の通版ページを収録!
インターネットで、楽々ショッピング!

3 ラーメン&カレー



本体価格
1,500円(税別)

ラーメン、カレーに加え、餃子や
焼き肉のおいしいお店情報満載!

4 アダルト



本体価格
1,500円(税別)

世界中から集めた、大人のための
ホームページガイド決定版!

5 ゲーム



本体価格
1,500円(税別)

プレイステーション、サターン、PCゲーム
などゲームマニア必携のホームページ
満載!

6 酒



本体価格
1,500円(税別)

幻の銘酒、おすすめのワイン、楽
しく飲めるお店のホームページを
紹介!

7 コミック



本体価格
1,800円(税別)

メジャー作家からインディーズま
のまでアニメファン必見の1冊!

すべての掲載ページの
リンク集を
Windows、Mac対応
CD-ROMに収録!

お問合わせは、こちらへお申し込み。
0153-0042 東京駅前区東豊台3-12
TEL:03-3484-8855(横浜店)

株式会社
アクセラ



ISBN4-900952-32-X

20,000本を完全収録した決定版 PACK for WIN GOLD 1998年後期版

あらゆるジャンル、機種、OSを網羅したオンラインソフト集です。20000本以上の収録ソフトを簡単な操作で解凍/コピーできる「PickUPナビゲーター」、WWWブラウザでの閲覧など、ソフト探しに便利な機能を満載。深刻なコンピュータウイルスによる被害からあなたのパソコンを守る、ウイルス対策ソフトウェアの試用版を多数収録しています。

定価：本体7,800円(税別)

フリーソフト&シェアウェア集 日本代表

好評発売中

タイトル数国内最大! あらゆるジャンルを網羅!



ISBN4-900952-33-8

国内・海外ソフト6000本を収録した決定版 PACK for MAC 1998年後期版

定価：本体5,800円(税別)

国内製オンラインソフト約4000本に加え、アメリカの代表的なマックintosh・ユーザーズグループ「AMUG (アリゾナ・マックintosh・ユーザーズ・グループ)」がセレクトした約2000本の海外製ソフトを収録。国内外の便利なオンラインソフトが満載です。



<http://www.axela.co.jp/pack/>

この冊子についてのお問い合わせは、03-561-8111します。
〒153-0042 東京都世田谷区青葉台9-1-1 TEL:03-3464-8280(販売部)

株式会社
アクセラ

発行 **ベクター** 発売 **アクセラ**

Play Onlineが贈る攻略本シリーズがついに始動!

ウルティマオンライン ザ・セカンド エイジ 究極ガイド

完全オリジナル版

日本語対応、新大陸・アイテム・モンスターの大幅追加に加え、待望の日本サーバーの設置で再燃を見せるULTIMA ONLINEの世界。ネットワークゲーム史上に残るこのゲームを、ブリタニア滞在3000時間を越えるプレイヤーが徹底的に攻略。ブリタニアと新世界を結ぶ経路、新しい街[Delucia][Papua]の施設を完全網羅したマップ、何をしたらどうなるのか分かる職業マニュアルなど、新規ユーザーのニーズにも合う内容が満載。

11月中旬発売予定
(全144ページ)



データとノウハウの両方が詰まっている
本格的な攻略本シリーズ第1弾!

Network Game

最も輝いたネットワークゲームタイトルはどれか
ネットワークゲーム界の名誉たる賞がここに創設



記念すべき第1回 ネットワークゲームの夜明けを祝福しよう

今回が第1回目のNetwork Game of the Year。年末のリリースラッシュを例に出すまでもなく、これからますます盛り上がっていく気運に満ち溢れているネットワークゲーム界。その面白さと大きな可能性が徐々に日本国内へも浸透してきている。しかし、いまだにネットワークゲームを真剣に評価しようという動きは、ここ日本においては見られないのが現状だ。

そこで、Play Onlineではネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念とするNetwork Game of the Yearを創設する。読者諸兄との連携の上で、優れたネットワークゲームを高く表彰し、ネットワークゲームが向かう未来が豊かなものとなるために激励していきたい。

of the Year

ノミネート基準と審査方法

基本的には1年間の期間内にリリースされたタイトルからノミネート作品を選出する。だが、第1回目の今回到り、本誌vol.001から1998年10月号までにかけて掲載されたマルチプレイ対応のゲームタイトルの中から、編集部でノミネート作品を選出し、その中から最も優れたネットワークゲームを選出する。ノミネート作品から読者投票(アンケート)は、本誌ホームページからのオンライン投票と、審査員投票(本誌編集部員、本誌ライター陣)によって審査を行い、得票数が最も高いものが各部門の大賞に選出される。また、全ノミネート作品の中からネットワークゲームとして優れたタイトルを一つ選出し、最も得票数が多いものへNetwork Game of the Yearの称号を授与する。読者投票締め切りは1998年10月31日とし、受賞作品の発表は本誌2月号(12月24日発売号)にて行う。

読者投票方法

読者投票は2通りの方法がある。投票してくれた読者の中から抽選で100名の方にPlay Online特製グッズをプレゼントするので大いに参加してほしい。

アンケートはがき

アンケートはがきの裏には、Network Game of the Year(大賞)として、全部門のノミネートから一つのタイトルだけを選び、そのタイトル名を記入する。

アンケートはがきの裏には、各部門ごとに、ノミネートタイトルから一つを選び、マークシートでそのタイトルの番号を記入する。

表

裏

本誌ホームページからの投票

Network Game of the Yearのホームページ(<http://www.play-online.com/NGY/>)から、各部門ごとにノミネートタイトルから一つをスクロールバーで選択する。また、最後の欄には全部門のノミネートから一つのタイトルだけを選出し、Network Game of the Year(大賞)を選び、スクロールバーで選択する。住所・氏名・電子メールアドレスも忘れずに記入のこと。

ノミネートタイトル

<3Dシューティング>	
<アクション部門>	<フライト部門>
QUAKE	WING COMMANDER: PROPHECY
QUAKE II	X-WING VS TIE FIGHTER
HEAVYGEAR	CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR
UNREAL	FORSAKEN
タナラス	インカミング
Outwars	

<RPG部門>
ULTIMA ONLINE
DIABLO
ドラゴンスドリーム
ライフストーム

<レース部門>
MOTO RACER
Monster Truck Madness II
Cart Precision Racing
REDLINE RACER
ULTIMATE RACE PRO

<シミュレーション部門>
STARCRAFT
Age of Empires
武勇伝〜三国志の群雄達〜
Urban Assault
TOTAL ANNIHILATION

<フライトシミュレーション部門>
USネビーファイターズ ファイナルミッション
Microsoft Flight Simulator 98
F-22 エア・ドミナンスファイター
JOINT STRIKE FIGHTER
F-15

<アクション部門>
電腦戦機バーチャロン
TAKE NO PRISONERS
DIE BY THE SWORD
ARMY MEN
DEATHTRAP DUNGEON

<ノンジャンル部門>
ボストベト
ファイアロード トゥ ワールドカップ 98
アクセスガールズのインターネット麻雀
上海ダイナシティ
Microsoft Golf 1998年版

<ベストグラフィック部門>
UNREAL
インカミング
FORSAKEN
MOTORHEAD
QUAKE II
F-22 エア・ドミナンスファイター

<ベストサウンド/ミュージック部門>
UNREAL
QUAKE II
STARCRAFT
DIABLO
F-22 エア・ドミナンスファイター

緊急特別レビュー

ついに姿を現したCD5枚組の超ド級RPG

BALDUR'S GATE

1998年5月のE3で、ベストRPGに選ばれた「BALDUR'S GATE」。国内外で期待が高まる中、ついにInterplay Productions社から、BALDUR'S GATEのレビュー版が編集部へ送られてきた。実際にプレイして分かった詳細な情報を全RPGファンにお伝えする。

文/安井 勉・中島 渉

本格的ルールシステムを 採用したネットワーク対応RPG

「BALDUR'S GATE」(以下、BG)は、テーブルトークRPGシリーズ「ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS」(以下、AD&D)のエキスパンションセット、Forgotten Realmの世界観とルールを採用した本格的RPGである。これまでも、AD&Dを参考にしたゲームは数多く、AD&Dの基礎版とも言える「DUNGEONS & DRAGONS」(D&D)まで含めると、コンピュータRPGすべてに影響を及ぼしたと言っても過言ではない。美濃なグラフィックは、CD5枚組という膨大なデータ量によって実現されており、サウンドと共に品質はかなり高い(DVD版の発売も予定されている)。クリアまでに数百時間を要する超大型ネットワーク対応RPGとして、国内外から注目されている。

AD&Dのゲームシステムを 忠実に再現

BGはルールシステムだけでなく、世界設定などのストーリーの土台もAD&Dのそれを継承している。AD&Dには、Gray Hawk、Dragon Lance、Forgotten Realmの三つの背景世界があり、BGの世界はForgotten Realmのストーリー結末から、12年後とされている。と言われても、根っからのTRPG(テーブルトークRPG)やファンタジー小説のファンでもないかぎり、なじみのない世界だろう。AD&Dが発売されたのが、1977年、Forgotten Realmが発売されたのが1987年。つまり、ルールシステムについては22年間、背景世界は12年間もRPGファンに遊ばれ続けた由緒正しく、しっかりとしたものであると考えていただきたい。

さて、肝心のゲームシステムについて紹介を進めよう。BGには専用サーバーが不要で、ホストとなるプレイヤーがNEW GAMEを作成するだけで、イン



ゲーム開始直後のINTRODUCTION。キャラクターが最初に登場する時の紹介と、その後のゲームについて解説している。まあ、いよいよは長い冒険が始まる……とやる気させるオープニングである



四大寺院の内部にそびえ立つ彫像。彫像のモザイクが、神が仏か不明だが、なかなかには壮麗な光景である。ちなみに神話には無関係だ。寺院のNPCの光るバージョンは非常に高価である

ターネットや、LANを経由したマルチプレイが楽しめる。Blizzard Entertainment社のDIABLOと同様に、ゲームプレイのために月々の課金を支払う必要はないのだ。

BGはシナリオの進行によってゲームが展開していくタイプのRPGで、シングルプレイもマルチプレイも同じシナリオで遊ぶ。最多参加者数は6名だが、不足したメンバーはNPCで補うことができる。また、パーティに加えたNPCを、参加しているプレイヤーが操作するなど、マルチプレイでの柔軟な対応が可能だ。ホストプレイヤーは、あまり協力的ではないプレイヤーをゲームから放逐したり、特定のプレイヤーに所持金やアイテムなどの管理を任せなどの指定をする。これはIRCなどのチャットチャンネルの管理にも似ており、BGがテーブルを囲んで遊ばれていたAD&Dのプレイスタイルを忠実にコンピュータ化しようとデザインされていることがうかがえる。

ストーリーを大まかに紹介すると、養父の死によって、主人公は天涯孤独の身となり、自らの出生の秘密を求めて冒険に出かけるといったものだ。まさに、ヒロイクファンタジーそのものの出だしから物語は始まる。このストーリーのために、シングルプレイ・マルチプレイ共に、メインキャラクターの死は即ゲームオーバーを意味する。マルチプレイで参加したプレイヤーは、メインキャラクターを守りつつ、プレイするスタイルとなる。このあたりは、従来のマルチプレイRPGと趣向が異なる。

メインキャラクターの作成と操作は、ホストプレイヤーが行う。ほかのプレイヤーの参加があれば、そのプレイヤーが操作するサブキャラクターの作成を持つ。サブキャラクターについては、ホストプレイヤーがキャラクターを作成し、参加プレイヤーに割り当てることもできる。また、ほかのゲームで使ったキャラクターをインポートすることも可能だ。操作するキャラクターは、1人のプレイヤーで複数受け持つ場合もある。ゲーム開始時に、六つすべてのキャラクターをインポートするのではなく、ゲーム中にNPCを加えてもよい。NPCのAIに頼って、コンピューターに操作を任せすることも可能だし、パーティに加えた時



NPCをクリックすると会話が始まることもある。会話は、NPCが話した事柄に対して、どう返答するかを選択する方法である。返答によっては、ストーリーが変化する場合もあるが、画面でセーブしていないとやり直しはできないので注意しよう



クモタイプのモンスターとの戦闘。上から3番目のキャラクターはひん死である。復活したモンスターが殺せる場合は、復活の方が多い。キャラクターの死は、このゲームにおいては深刻な問題となるからだ



いびゆる酒場で、酔っぱらいのNPCが多い。この酒場では飲み食い、娯楽のほかにも、剣や弓などの買物もできる。最も、もてもし酒場の内は酒場、とでも思えばいい場所だ

点で、NPCの操作をほかのプレイヤーに割り当てることもできる。その逆も可能なので、プレイヤーが操作していたキャラクターを、コンピューター操作に切り替えることもあるだろう。随時、ポーズ(一時停止)でゲーム進行を止めたり、各プレイヤーがゲームをセーブしたりすることもできる。

BGでは、一つのゲームでキャラクターは固定的なデータとなる。ゲーム中に参加したキャラクターをだれが操作するかは、セッションごとに、その都度変更することができる。DIABLOのように、同じキャラクターで繰り返しゲームをプレイするタイプではないが、インポートの機能を使えば、同じように遊ぶこともできる。プレビュー版では、メインキャラクターで、インポートが可能だった。これはBG関連のホームページなどで、うわさとなっていた「一つのゲームを同じメンバーでずっと遊ばなければならない」というシステムではないことを示す。もっとも、メンバーを固定したほうが、ロールプレイ(役割を演じる)という観点からは楽しいだろう。

BGの魅力は、AD&Dで培われてきた、きめ細やかなゲームシステムの一つり、入念に作り込まれたシナリオの世界にどっぷりとはまり込むことである。UOのような社会・経済シミュレーションのような側面はなく、DIABLOのようなアクション性もないが、それこそが正統派RPGの血統書が付いたBGの素晴らしさなのである。



画になって画面が暗くなる。このように画面の暗さを待たず、時間によってもゲーム進行は異なってくる。画面表示の暗さを調整する機能もあるが、最大に明るくしても、夜間ではそれほども見やうがなくなる

キャラクター作成の手引書

BALDUR'S GATEでは、種族、職業が多様多様に細かく分類されていて、それぞれに特徴がある。ゲームの原作であるAD&Dのルールシステムを忠実に再現しているために、初心者にとっては、複雑で理解に感じるだろう。BALDUR'S GATEの発売時に、本稿をキャラクター作成の補助として活用いただけたら幸いである。

六つの種族

BGでは、プレイヤーの分身ともいえるキャラクターの種族を、6種類の中から選択することができる。ゲーム内で登場するHuman(人間)は、特にこれといった特徴はなく、普遍的な存在となっている。Human以外の5種族では、Humanの名ステータスに修正を加えることによって、特徴を持たせている(表1参照)。例えば、Elfはしゃやかな体格だが、素早いという特徴があるので、Dexterity(器用さ)に+1、Constitution(体格)に-1の変更が加えられる。

表1 ステータス修正による特徴付け

Owref	Constitution+1	Charisma-1
Elf	Dexterity+1	Constitution-1
Gnome	Intelligence+1	Wisdom-1
Halfing	Dexterity+1	Strength-1

Half-Elfについては修正なし



ゲームを盛り立ててくれるキャラクターの画像は、リアルな質感を持つものには上がっている。ビットマップ形式で描かれているので、もし、自分で画像を用意できるのであれば、入れ替えることもできる(製品版では変更されてしまうかもしれない)。

細分化された26のClass

これをBGのだいたひと言っても過言ではないだろう。RPGでよくありふれたFighter、MageなどのClassは、BG(AD&D)の世界では基本Classと言われるものである(表2参照)。それだけでなく、Multi-Classという項目から選択することも可能で、1人のキャラクターが単一のClassに就くというのではなく、FighterとThiefを兼業するといったようなことも可能なのだ(表3参照)。なお、HumanはMulti-Classからは選択できない。

Mageは、その得意とする魔法形態によって、八つに分類されており、Class選択の際に、Specialist Mageの項目の中からも選択できる(表4参照)。例えば、Necromancerは、死体を操ることや、相手の生気を吸い取る魔法に長けていたり、Illusionistは、相手に幻影を見せる魔法を数多く習得するといったように、一つのカテゴリーを極めるClassである。もちろん、普通のMage(基本Class)というClassを選択することができるが、広範囲に魔法を習得していくために、のちのち、高レベルの魔法の習得が困難になるかもしれない。

表2 基本Class

	Fighter	Paradin	Ranger	Cleric	Druid	Mage	Thief	Bard
Human	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Elves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Half-Elves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Gnomes	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Dwarves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Halfings	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

○の付いたClassが選択可能である(以下同)

表3 Multi-Class

	Fighter-Thief	Fighter-Cleric	Fighter-Mage	Mage-Thief	Cleric-Mage	Cleric-Thief	Fighter-Druid	Cleric-Ranger	Fighter-Mage-Thief	Fighter-Mage-Cleric
Human	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Elves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Half-Elves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Gnomes	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Dwarves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Halfings	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

表4 Specialist Mage

	Abjurer	Conjurer	Diviner	Enchanter	Illusionist	Invoker	Necromancer	Transmuter
Human	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Elves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Half-Elves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Gnomes	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Dwarves	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Halfings	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒



BGでの魔法は、すべてアイコンで表現される。魔法は、記憶し、範囲を取る手順を踏まなければ、習得することができない。いざというときに必要な魔法が覚えられなかった、ということのないように。

Alignmentは9種類

キャラクターの性格を決定付けるAlignment(属性)は、Lawful(秩序)、Neutral(中立)、Chaos(混沌)に、それぞれ善悪を表すGood(善)、Neutral(中立)、Evil(悪)を付加した全9種類に分類されている。Alignmentは自由に決定することができます。Classに

よって選択できるものの制限が存在する。Paladinは秩序を重んじ、社会に貢献する職業のため、Lawful-Good、Druidは自然との調和を重んじるため、True-Neutralしか選択することができない特殊なClassである。(表5参照)

表5 AlignmentとClassの関係

Class	Alignment	Fighter	Paladin	Ranger	Cleric	Druid	Mag	Thief	Bard	Specialist Mag	Multi-Class
Lawful-Good											
Lawful-Neutral											
Lawful-Evil											
Neutral-Good											
True-Neutral											
Neutral-Evil											
Chaotic-Good											
Chaotic-Neutral											
Chaotic-Evil											

AbilitiesとSkill

キャラクターの潜在的な能力を表すAbilities(能力)は、適応変化することはない。たとえ、キャラクターのレベルが上昇したとしても、一定である。Strength(腕力)、Dexterity(器用さ)、Constitution(体格)、Intelligence(賢さ)、Wisdom(知恵)、Charisma(魅力)の6つに分類されていて、キャラクターが行動をする際に影響してくる。Strengthが高いキャラクターは、ひと振りにより大ダメージを与えることができるだろうし、Intelligenceが高いキャラクターは魔法を正確に唱えることができるだろう。

魔法の習得、ヒットポイントの向上と共に、キャラクターの成長によって変化していくのがSkill(熟練度)である(表6参照)。Skillは扱う武器の熟練度を表し、ある武器に対するSkillが1以上ないと、その武器は扱うことができない。Skillが高くなればなるほど、命中率も上がっていく。キャラクターのレベルアップ時に、スキルボーナスが得られるので、それを自由に割り振ることができる(職業による武器の制限内のみ)。



ThiefのPick Pockets Skillが高ければ、ShopでItemを盗み取ることも可能だ。Thiefにのみ使いうことが出来る特殊なSkillも、キャラクターのレベルアップと同時に上昇させられる

表6 SkillとClassの関係

Class	Fighter	Paladin	Ranger	Cleric	Druid	Mag	Thief	Bard
キャラクター-各武器のボーナスポイント	4	4	4	2	2	1	2	2
Bow								
Spiked Weapons								
Small Swords								
Large Swords								
Axe								
Blunt Weapons								
Missile Weapons								
Spear								

Class	Paladin	Fighter	Cleric	Druid	Mag	Thief	Bard	Paladin	Fighter	Cleric	Druid	Mag	Thief	Bard	Paladin	Fighter	Cleric	Druid	Mag	Thief	Bard
キャラクター-各武器のボーナスポイント	4	4	4	2	2	1	2	4	4	4	2	2	1	2	4	4	4	2	2	1	2
Bow																					
Spiked Weapons																					
Small Swords																					
Large Swords																					
Axe																					
Blunt Weapons																					
Missile Weapons																					
Spear																					



TRPGの味付けが絶妙な マルチプレイモード紹介

BALDUR'S GATEには、テーブルトークRPG的なクエストが多数用意されている。マルチプレイモードでは、テーブルトークRPGの楽しさをコンピュータ上に再現するために、さまざまな工夫を凝らしたシステムを採用している。

マルチプレイモードの パーティーについて

冒頭で述べたように、大小合わせて100以上にもなるクエストは、シングルプレイと、マルチプレイで同一のものとなっていて、同じ経路で進んで行けば、同じストーリーを体験することとなる。マルチプレイでサポートされる接続方法は、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPで、インターネットを通じてマルチプレイを行う場合は、TCP/IPを選択する。もし、親しい仲間だけでマルチプレイを楽しみたいときは、ゲームにパスワードを設定し、ほかのプレイヤーが入ってこれなくなることもできる。

前述した、ほかのマルチプレイで使用したキャラクターのインポートには、3種類の方法が用意されている。

一つ目はステータス、経験値、アイテムのすべてをそのままゲームに移行するもの。

二つ目は、ステータス、経験値を移行し、アイテムは初期状態でゲームをスタートするもの。

三つ目は、ステータスのみをゲームに移行し、レベル1からスタートするものである。

パーティープレイをする場合に、1人だけ抜きこんでレベルが高いプレイヤーがゲームに参加している、そのゲーム自体がつまらなくなってしまうこともある。そこで、インポート方法に3種類を設けることで、パーティー全体のレベルの平均化を行うことができるようになっているのだ。

さて、パーティーが決定したら、ホストを務めるプレイヤー以外(サブプレイヤー)の行動の制限をオプションで設定しよう。初期の設定では、サブプレイヤーはほとんどの行動が制限されている。



東方の地でのクエストで得たEdmundのステータス画面。Level2の経験値を持っているので、地味な冒険のパーティーには心強い仲間となる

例えば、パーティーの所持金の使用許可といった項目がある。この項目をオフにしておくと、サブプレイヤーはShopでアイテムを購入することができず、ホストプレイヤーが購入したものを分け与えるといった形式になる。また、サブプレイヤーの一時停止ボタンの使用制限をオフにしておけば、スムーズなゲームの進行が期待できるだろう。

BGではDIABLOのように、各参加プレイヤーが自由に動き回ることとはせず、常に同じ画面内にいなければならない。アクション性よりも、パーティーの協調性を前面に押し出したシステムといえ、パーティーが丸となって冒険するイメージがある。また、パーティー全員が同じ方向のエリア端にいないければ、エリア移動はできない。プレビュー版では、パーティーに死亡者が出て蘇生ができない場合、そのキャラクターをパーティーから外さない、エリア移動ができない仕様になっていた。AD&Dでは、蘇生という魔法があるものの、死という概念は現実の世界と同様に非常にシビアにとらえられている。この点をゲームに反映したのもかもしれないが、ゲームの進行がストップしやすいといった面もある。

効果的に使われるムービーと、リアルな画面が魅力

BGでは、アイテム、建築物の大きさと重量などが、見事にその世界観と相まって、リアルに表現されている。また、初めて街に足を踏み入れるときには、それぞれの街のムービーが流れ、街全体の雰囲気をつかむ手助けをしてくれる。街には、宿



マルチプレイのパーティー作成部分。左と右、このパーティーのメインキャラクターとなる。今後NPCが仲間になる可能性を考慮して、いくつかスロットを空けておいた



マルチプレイのオプションでは、ホストプレイヤー以外のプレイヤーの行動を制限することができる。また、もし、別にそぐわないプレイヤーが参加してきた場合などは、そのゲームからKick(追い出す)することも可能だ



エリア移動時のワールドマップ。黒く表示されている場所はすでに訪れた場所であり、青く表示されているものは、まだ訪れていない場所である。緑れた場所へ、一気に移動することもできるが、ランダムで敵と遭遇してしまう

BGの世界はここから始まる。中心部には城が見えるが、今は入城の許可がないためか、城門は固く閉ざされている。また、クエストが開始されると、しばらく街に戻れなくなってしまうため、道標もきちんとそろえておこう



屋、道具屋、武器防具屋、バーの四つが、一つの統合されたShopとして設置されている。Shopが1ヵ所にまとまっているので、パーティ全体があちこち移動しなくてもよいのが便利だ。寺院はパーティが利用できるもう一つの施設で、Healing Potionの販売や、蘇生や回復の呪文を有料で唱えてくれるので重宝する。ただし、高額なので除けばだが……。

クエストは、特定の人物に話し掛けることから始まるものが多い。特定のNPCに話し掛けると、最低二つの選択肢が表示される。たいてい、そのNPCの要求を受け入れる選択肢と、そうでないものの二つに分かれているようだが、時には五つもの選択肢があり、細かなシチュエーションの違いによって、その後のストーリーが変化していく。ここで協力する選択肢の方を選べばクエストが開始され、クエストをオファーした人物がNPCとして仲間になることもあるのだ。クエストには、BG本編に直接関わってくる主クエストのほかにも、アイテムの輸送や、奪還を目的とするクエストも多々用意されている。全体的に、BGはガンガン先に進んでいくRPGではなく、じっくり腰を据えてクエストをこなしていくタイプのRPGだ。

AI使用がオンになっている、スクリプトに記述された行動をNPCは取るようになる。このスクリプトは数種用意されているので、そのキャラクターの特性や自分のプレイスタイルによって随時変更していくのがよいだろう。

1人のプレイヤーが多数のキャラクターの操作を担当する場合(シングルプレイなど)は、個々のキャラクターに指示を出すのが遅れてしまう。かといってAIを使用しても、細かな指示が出せないこともあり、実際には、戦闘中のNPCを操作することが多々あるだろう。このため、BGを本格的に楽しむのなら、1プレイヤーが1キャラクターを操作するマルチプレイが理想的なのである。

このように、それぞれが役になりきり、協力して冒険することに重点を置いたBGは、RPGの原点に返った正統派RPGの代名詞として、コンピューターゲーム史に名を残す大作となるはずだ。



主人公の父親代わりのGorian。彼は主人公を守るために、弟となってそこにとどまる。その後、戦闘場所にあると、無類なGorianが湧きわいていく……、ここまではインジロの部分である

マルチプレイが前提とされているような移動システム

さて、キャラクターの移動システムに話を移そう。キャラクターの移動は、リアルタイム戦略シミュレーションで標準的なシステムを採用している。個別に移動させたいときは、キャラクターを選択し、目的地をクリックする。複数同時に移動させたいときは、枠で囲むと、その中にいるものが選択状態になるので、あとは個別移動と同じである。新しいエリアに始めて足を踏み入れたときには、自分の視界以外の場所は黒く塗りつぶされていて見えなく、また、黒く塗りつぶされている場所を移動先に指定することはできない。一度でも踏破した地形には、直接移動の指示が可能だ。

パーティにNPCを参加させている場合は、その行動をAIに任せることができる。デフォルトでは

経験値、キャラクターを選択し、モンスターをクリックするだけだ。しかし、黒塗は手動で行わなければならない。また、戦闘時もあるため、すべてを1プレイヤーがこなすのは至難の業だ



「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」「HEAVY GEARⅡ」など、発売が間近に迫った大作の続報と1999年発売予定の期待作の情報をどこよりも早く紹介する。

「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」「HEAVY GEAR II」など、発売が
間近に迫った大作の続報と1999年発売予定の期待作の情報をどこよりも早く紹介する。

MaxEOという3Dモデルエディターが特長する点にも注目したい。3D Resins社お得意の「制作終了時発売」というおぼろげな発売予定日だが、マルダプレイ対戦も期待できそうなので、その詳細が分かれば大歓迎です。



ジャンル：アクション
開発元：Remedy Entertainment社
3D Realms社
アメリカ
発売元：Gathering of Developers社
発売時期：1998年夏
日本
発売元：未定
発売時期：未定
対応OS：モデム、PX、TCP/IP

ジャンル：アクションアドベンチャー
開発元：アクティビジョン
アメリカ
発売元：Raven Software社
発売時期：1998年11月
日本
発売元：未定
発売時期：未定
2D+3D：あり

ともにも、ベースとして使われているのはQUAKEⅢエンジンから、スピードデラゴ
 の後継である、一時的なアタック・ポイントの比ではない。カメラに固定されたデラ
 の、地方の方の八ヶ岳山脈に持てたもので、どれほどQUAKEⅢエンジンで
 3D特殊効果が素晴らしいかを証明したものであつたのである。写真を見て一
 目瞭然だが、主人公コースの降り出す方法がこれに大変似ているのである。足元
 と画面との、コースの前後方向と上下方向からの映像や音の光、半透明の壁と
 壁の影、山と山、川がある。中ではお湯のかけ、マジックボウの、一瞬のゴレレンボ
 ンと呼ばれる魔法、空へ飛んで天を飛ぶと、画面を飛び出して新しい機體を
 降らせる。敵は数で、またあつたものより効果的な。敵は二つに分れる。敵

[illegible]

DUEL: THE MAGE WAR

「DUEL: THE MAGE WAR」は、古代ケルト儀式やヨーロッパ中世文化の世界観が根幹をなす新米ウィザードの冒険物語。有能なウィザードたちが、わが戦域でかまわず中、主人公は30の所に及ぶさまざまな土地を巡りながら、新しいスキルを見えたり、マジックアイテムを集めたりして、敵軍を倒す戦いを繰り返すのである。ファンタジー世界でのRPGのようなやりかた、戦略的なアクションを主体としたゲームだ。このゲームを制作しているのが、DX-COM: APOCALYPSE社(Microsoft社から発売中)などのAI(人工知能)技術で、その名をとどろかせたMythos Games社である。彼らの技術力はこのゲームでも生かされており、プレイヤーの攻撃パターンを読み取ったり、近所を回るなどという操り方を教員してくるという。インターフェースを簡略化しているため、ビギナーでも入り込みやすいゲームデザインとなっているものの、ゲームが進行するにつれて、敵もどんどんと強くなるのだ。

進歩するレベルは戦闘にも及び、多くの場合、そのコンピュレーションで敵軍と戦い、自分を倒す敵がなければならぬ。マナも自動的に回復せず、一部の場所では魔法をばからぬ人で行く。魔法ウィザードを倒すことでアイテムやタリスマンを獲得できる。このタリスマンには、魔法、中絶、無敵の3種類があり、その一つを選択して保持することで、使用する魔法の威力も変化するものである。また、このゲームはリージョンと呼ばれる複数のマップエリアで構成されているが、このリージョンに進入する時に使用するスペルを動かさなければならぬ。こういったスペルの使用時間やコンピュレーションの選択というあたりが、開発者が目指したゲームであるといえる理由である。

DUEL: THE MAGE WAR

ジャンル：戦略RPG

開発元：Mythos Games社

アメリカ

発売元：Virgin Interactive

発売時期：1998年11月

日本

発売元：未定

発売時期：未定

対応平台：iPX, TCP/IP



HEAVY GEAR II

「HEAVY GEAR II」が、前開発のDark Sideエンジンで3Dアクションシューター専用ゲームになって登場する。Direct3DやOpenGLだけでなく、PowerVRのSGX、RenderOneのRedlineなどのAPIをサポートし、今までのチップセットにはすべて対応をえている。インテルの次世代チップKatmai用にすでに最適化されているのである。

新機で新しい戦いが盛り込まれた。Terra Novaの崩壊にわたる南北戦争は、ついに終結を遂げた。この平和を維持し、宇宙からの新しい外敵の侵入を防ぐため、彼らの技術力や個性を調べることにする。この目的を達するため、機体運用は遠距離から3D空間、視点など、さまざまな地形で戦うことになる。戦艦は大気圏外にまで及び、中には巨大な宇宙船の外壁まで突進するというミッションもある。本作では新しいスワップベース、つまり、視点と共に移動するミッションデザインとなっている。より戦場の自由度が広がっている。シングルプレイでは、プレイヤーが自軍のヘリに乗り込むか攻撃、あるいは自分の命令を下さなければならない。アクションだけでなく、戦略性も高まっている。作戦が順に進められ、次に利用されてほしい機体は自動的にランダムで決まってくる。

新作が「MECH WARRIOR 2」のエンジンを利用して15ヵ月という短い期間で作られたのに対し、今までは時間をかけて人工的に制作されている。3Dオブジェクトもかなり精緻になっている。水や火(炎)の噴射もリアルになっている。直接アニメーションランタイムで数えられるほどにリアルな、HEAVY GEAR IIでは3D環境でも用意されているという。パーツを組み立てる楽しみは従来の、ジャンププラットフォームの機能、マップ上の標識機能などもオプションで選べる。マルチプレイヤー用のミッションは40名まで存在し、最大で40人までが対戦できる3人になる。



HEAVY GEAR II

ジャンル：コンバットアクション

開発元：アクティビジョン

アメリカ

発売元：アクティビジョン

発売時期：1998年11月

日本

発売元：未定

発売時期：未定

対応平台：あり

TEST DRIVE 5



TEST DRIVE 5

ジャンル：レーシング
開発元：Accolade社
アメリカ
発売元：Accolade社
発売時期：1998年10月末
日本
発売元：未定
発売時期：未定
対応OS：モデルM、IPX、TCP/IP



TEST DRIVE 5

’80年式のDodge ViperやFord Mustangなどともかく、’86年式 Shelby Cobra 427BQ、’67年式 Pontiac GTD、’68年式 Chevrolet Corvette ZL1、’71年式 Plymouth Hemi Cudaなど、アメリカンクラシックのスーパーカーファンなら誰もが知るようなアイコンのレーシングゲーム「TEST DRIVE 5」。新旧合わせて約40台のクルマが収録されている。フルプレイモードでは最高速まで加速することも可能なのだ。

TEST DRIVE 5にはエンバロメタルマップビルドというタクスチャー描画を使用しており、道路の樹木や建物などのオブジェクトは表現されている。また、従来のレーシングゲームとは異なり、コースを離れたオフロードや道端を走ることもOKだ。コースは全部で17種あり、東京やサンフランシスコの街中から、モスクワ、アムステルダム、シドニーに加え、アメリカから有名なブルーリッジ・パークウェイや道端といったものもある。ローケーション以外にも、各レースは道中のチェックポイントで遊ぶことも可能。レースモードも数種類あるように、全トラックを走り抜ける「レーンモード」から、IMED FOR SPEED王のような100カ所の道端を駆け回るようなモードも存在する。ゲーム画面にも細心の注意を払っており、トップレーシングゲームアーティストOKI FIDMは、全部で五つのレベルが収録されている。

また、同社から昨年好評を博して発売される競馬ソフトが「TEST DRIVE: OFF-ROAD」だ。そのロックスの特徴やニューオリンズの街並みを駆け抜けるコース50万は、Jep WranglerやDodge Ram120の4x4車に載って、日産Pathfinder、Land Rover Defender 80や、軍のHummerをも操作することができる。オフロードだから、路上のオブジェクトの破壊が可能で、泥や砂が飛び、土がはねる状況も再現している。ゲームエンジンには、TEST DRIVE 5と同様のものが使用されているので、グラフィックスベンチマーク、プレーなど、プレイヤ独自のチューニングプログラムもできるがうれしい。これらの需要には、メガバインドのSevendustなどが開発を提携している。



TEST DRIVE: OFF-ROAD 2

SIMULATION GAMES NEVER DIE!

人気ノンコンバットタイプシミュレーションの続編が次々と登場

街、鉄道、帝国……それが何であれ自分だけの世界を築き上げるのは楽しい。例えば、おそらこの記事の出てくるには発売されている「CAESAR II」(Sierra Studio社開発/発売・シミュレーション)は、ローマ型となってヨーロッパ圏内を征服するゲームである。地方ごとに街を築き上げ、治安を維持し、人々を幸福に保ちながら領土を広げて行くミッション制になっている。ローマ市民と会話できるという新機能も面白い。戦術や資源確保もリアルタイムに行う。付属CD-ROMにデモを収録しているのを選んでほしい。

「SIMCITY 3000」(Maxis社開発/エレクトロニック・アーツ発売)は、11月中には発売されそうだ。建物のパターンも大幅に増え、見る方向によって外観が変化するという。付属しているツールを使って、自分の家や近所の建築物をそっくりそのままゲーム内に作り出すこともできる。車道を走る車もリアルではなく、歩道は人々で溢れかえっているのだ。災害のグラフィックもグレードアップしており、電燈に故障した車が美しく輝き上がりたりするアニメーションが追加されている。



CAESAR II



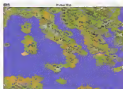
SIMCITY 3000



RAILROAD TYCOON II

鉄道運営シミュレーション「RAILROAD TYCOON II」(PopTop Software社開発/Gathering of Developers社発売)もリリース予定である。北アメリカはもちろん、全世界を駆け抜けたい。経済効果を生むことで街を発展させていくこともできる。駅の駅にも乗り入れ、株式で相手の会社も操作することができる。最大8人で対戦できるマルチプレイモードでも熱くなりそうなゲームである。旅客や貨物列車が50種類以上用意されており、乗客や木材、石油、食料など、ありとあらゆるものを運びながら、利益や資金の運用をする。このゲームのデモも今号の付属CD-ROMに収録している。

最後になったが、現在でも幅広いファンを抱える「CIVILIZATION II」のマルチプレイ版「GOLD EDITION CIVILIZATION II MULTIPLAYER」(Microprose社開発/発売)も近日発売予定のシミュレーションだ。文明を築き上げるのが文化を発展させる、大國を築いていくこのゲーム。今回は、LANやインターネットで6人までが対戦できるマルチプレイ専用となく、かなりバリエーションの多いゲームである。相手は人間となるため、外交モードが大幅に重要視されたほか、チャットオプションも開発された。ユニットも100種類以上揃っており、用意されるシナリオには、世紀末後のものや、異星人襲来といった道末楽なものもあるのだ。



GOLD EDITION CIVILIZATION II MULTIPLAYER

20年前からマルチプレイヤーゲームに未来を見ていた天才の軌跡 DANI BUNTON BERRY

総立ちになった観衆の拍手の中、人に手を引かれながら、よろよろと壇上に向かって行く受賞者がいた。身なりはすっきりとしているが、かなり貧弱にしているようにも見えた。アメリカには、Lifetime Achievement Awardというのがある。日本でいう功労賞というようなものである。1998年の春先に行われたゲーム開発者による祭典CGDC (Computer Game Developers Conference)でも、その授賞式がクイーンエリザベス号の船上で行われていた。受賞したのはDani Bunton Berry氏。日本ではなじみのない名前だが、この人こそ、多人数参加型ゲームの草分けと言っても言うべき人物なのである。



1978年、すでにマルチプレイヤーゲームは存在していた

本名Dan Bunton Berry氏の制作するゲームは、その処女作から革命であった。Apple IIがゲーム機としても主流だった1978年、そのゲームは四角い箱のパッケージで発売された。ビニール袋に入れられ、カセットを引き出しのままゲームが販売されていた時代の話である。そのタイトルは「WHEELER DEALERS」[Speakeasy Software社発売]といい、核取引のシミュレーションだった。驚くことに、このゲームは1人で遊ぶことはできたが、最大4人までのプレイヤーが競合するマルチプレイヤーに重点を置いたデザインだったのだ。箱入りで発売されたもの、その専用コントローラーを同封するためであった。60ピッチ程度しか売れなかったと言われるが、何となく20年前にすでにマルチプレイヤーゲームを考慮していた彼の先見性には脱帽する。

その後、現在でもシミュレーションを手掛けるStrategic Simulation社 (SSS)の下、1979年に「COMPUTER QUARTERBACK」を発表。これはマルチプレイヤー専用ゲームだったが、パブリッシャーに押し切られる形で最後の段階になって、彼はシングルプレイヤーモードを付属させた。1982年には、以後彼の作品群の主題となっていく戦争をテーマにした「CYTRON MASTERS」を開発する。2人のプレイヤーがリアルタイムで攻撃し合うという、今言うリアルタイム戦略シミュレーションの走りだった。

開発者が主役になれる エレクトロニック・アーツの発足

「CYTRON MASTERS」が発売された数ヵ月後、Berry氏はハーバード大学出の若者と出会う。日本でも知る人ぞ知るHoward Hawkins (通称トリップ・ホーキンス)氏だ。Berry氏は活気溢れるこの男と組み、現在では世界最大の売り上げを誇るエレクトロニック・アーツ (以下、EA) 設立に参加した。EAの功績は、映画監督やミュージシャンのように、開発者を前面に押し出す方針を打ち立てたことだろう。Berry氏はアークソウ州に移り、EA傘下の開発チームとしてOzark Software社を設立させる。

Berry氏のEA作品第1弾は、「M.U.L.E.」[1983年]。従来の動物型ロボットを操縦する資源を争奪、売買させるという戦略シミュレーションで、ネットワークゲームや開発者の間では、現在でも神話のように扱われている名作だ。最大4人までのプレイヤーが順番に複数のコマンドを与えるターンベース制で、もちろんつづのコンピュータ上で遊ぶ形式のゲームだった。その後、当時としては大ヒットに当たる15万本のセールスを記録した歴史戦略シミュレーションの「SEVEN CITIES OF GOLD」。そして、「HEARTS OF AFRICA」という地理モノのグラフィックアドベンチャーを発売した。どちらかと言えば、教育的な要素のシングルゲームだが、これが商業的成功となっていたのは皮肉なことである。しかし、実際は「HEARTS OF AFRICA」を最後に、シングル専用ゲームを作らなくなったというのも、彼のマルチプレイヤーゲームに対する信念を感じさせるところだろう。

ネットワークゲームの誕生、そして人生の転機

そしてこの後、再びマルチプレイヤーゲームの制作を開始し、「ROBOT RASCAL」(1986年)をリリースする。惑星を巡り歩いて宝探しをするという家族向けのカードゲームだったのだが、売り上げは伸びなかった。この作品は、彼にとっては苦い思い出となる。トランプやボードゲームのように、コンピューターが家族のエンターテインメントにならなかったことを見抜けなかったのだ。

1988年、モデムを使ったネットワーク戦略シミュレーション「MODEM WARS」を発表。もちろん、遠隔地のプレイヤー同士が対戦できる商業的なゲームとしては世界初のことである。ただ残念なことに、そのころは、まだ家庭用モデムがじゃあうぶに市場に行き渡っていなかったのである。しかも、当時売られていたモデムの主力は300bps程度、最悪でも1200bpsというスピードで、転送する情報量と比べて鈍い。MODEM WARSの後、彼はMicroprose社 (当時はMicroplay) に移籍して「COMMAND HQ」「GLOBAL CONQUEST」という4人までが対戦できる戦争シミュレーションを制作。これが今日のリアルタイム戦略シミュレーションの基礎を築き上げるといっても過言ではない。

そして、彼はプライベートでも転機を迎える。「彼女」になったのである。その心境などは知る由もないが、それ以降、彼女はゲームコンサルタント、そして教育者として活躍し、著書もいくつか出した。彼女が公演するプログラミングやゲームデザインに関するセミナーには、現在最前線に活躍する開発者たちが押し寄せ、彼女の知識だけでなく、その存在そのものが伝説化していったのである。

そして、あの授賞式での喝さいからたった2ヵ月後、49年の人生に早過ぎる幕を下ろしてしまった。がんによる壮絶な最後だったという。何千人規模のネットワークゲームが実現した現在の状況を、彼女はこう考えていたのだろうか。われわれ、そしてBerry氏が理想とするネットワークゲームの時代がこれから到来するということと思うと、この時期に「伝説」を失ってしまったことが残念でならない。

文/興谷海人



エレクトロニック・アーツから1988年に発売されたMODEM WARS



この記事を執筆する一週間前、丹元氏からBerry氏の訃報を知り、大変なショックを受けた。この記事は丹元氏と関わり、Mpath Interactive社社長Brian Moriarty氏の許可を得て制作した。Moriarty氏によって制作されたMpathリアルタイム (http://www.mpath.com/realtime/) にアクセスして頂くことだ。

インタビュー with Interplay

発売日の迫ったBlack Isle Studios社の「BALDUR'S GATE」と「FALLOUT 2」に加え、なかなか表に出てこないTantrum社の「DESCENT 3」の情報を単独入手してきた。



Interplay Productions社(以下、Interplay社)は、最近アメリカではやり出した「会社内会社」のシステムを取っている。その道のプロたちを組み合わせ、ジャンルごとにまとめた、いわば社内ブランドである。Interplay社の場合、RPGのBlack Isle Studios社、アクションのTantrum社、戦略ゲームのFlat Cat社、アドベンチャーのTribal Dreams社、スポーツのVR Sports社という住み分けができており、別格として、Shiny Entertainment社があるわけだ。かなり大所帯であることは想像できるが、実際500人近くの従業員を抱える大企業であり、1989年10月現在、発売予定ゲームを77本も抱えている。今回は、その中の注目作3本を厳選し、各ゲームのプロデューサーにインタビューをした。トップバッターは「BALDUR'S GATE」のプロデューサーを務めるクリス・パーカー(Chris Parker、以下CP)氏だ。

Play Online (以下、PO) 今回のわれわれがプレビュー(p.020参照)しているバージョンから変わった部分はありますか。

CP NPCを効率よく使って、ストーリーの展開を分かりやすくしたことと、あとはモンスターの配置とカスベス、アビリティなどのバランス関係でしょうか。ゲームエンジンの性質上、バッチを出すのが不可能に近いので、製品は売べきなものを目指しているんです。

PO BALDUR'S GATEのマルチプレイモードは、機能面でシングルプレイと違う部分が出てくるのでしょうか。

CP チャット画面が追加されますが、基本的にはシングルプレイをほかのプレイヤーと遊ぶだけです。戦闘時のボース(一時停止)は、みんなが使おうとスローダウンにつながるので、ホストのみの特権となります。ゲームはほかのプレイヤーのキャラクターをインポートすることになります。チームングで不正に能力アップをしたプレイヤーキャラクターや評判の低いキャラクターなら、いつでも削除してしまえばいいですし、そのあたりはホストの判断でメンバーを決めることができます。

PO Advanced Dungeons & Dragons(以下、AD&D)のパソコンゲームを作る経験を開かせてもらえますか。

CP BALDUR'S GATEの開発元は、カナダをベースにするBioWare社なのですが、そもそも前作の「SHATTERED STEEL」をうちが販売したことから関係が始まりました。その作法の発表後、彼らが作ったクオータビュールRPGのエンジンのデモを送ってきたので。Interplay社では、もとからAD&Dのライセンスを保有していませんから、じゃあ、そのエンジンを使用して、Forgotten Realmsの世界を題材にゲームを作ろうということになりました。



Black Isle Studios社、BALDUR'S GATE担当プロデューサー、開発元のBioWare社とInterplay社との関係を説明する、黒髪が特徴的なパーカー氏。BioWareは、Interplay社の子会社である。BioWareは、Interplay社のプロデューサー・クリス・パーカー氏と、新しい開発に関する関係がある。

Chris Parker

最近ほかのゲームも3D空間になってきたって？でもDESCENT 3にはゲームプレイがあるんだよ

PO キャクター設定ですが、ランダムな数値の振り分けになっていますね。

CP ゲーム開始時の設定にもAD&Dを忠実に再現していますからね。AD&Dでは、サイコロを振って個々の能力値を決定していくため、合計値の上限が一定に押さえられているわけではありません。このゲームでも最初から強いキャラでプレイしたければ、何度も作り直せばいいわけです。

PO 使用武器の設定で、剣、やり、弓など数種類の中から、4ポイントだけ振り分けるようになってますね。

CP あまり実行するプレイヤーはいないでしょうが、一つの武器に4ポイントすべてを割り当てることも可能ですね。ポイントを与えられていないカテゴリーの武器は、ゲーム中にキャラクターがうまく使えないなど、ネガティブに作用してしまいます。

PO でも最初がポイントでも成長させることは可能なんですか？

CP はい。レベルが上がる際に、別のカテゴリーにポイントを振り分けても構いません。

PO キャクターの評判という制度についてはどうですか。

CP Paladinは強制的に善良になるなど、職業によっても違ってきますが、キャラクターは、善良、中立、悪人などの九つの設定が可能です。評判によっては、町の住人が口を利いてくれないということもありますし、サブクエストの内容や数も変わってきますね。

PO 善人でも、町で暴力を振るうことは可能ですか？

CP はい。ただ、評判は一気に落ちてしまいますけど。評判は0から20までの数値で表し、一度非戦闘キャラクターを殺すと、4ポイントくらい下がります。魔法によっては他人や仲間も巻き込んでしまうものもあるので、注意しなければなりません。

BALDUR'S GATEはテーブルトークRPGと言われるAD&Dのルールに基づいた、正統派のRPGである。マルチプレイがシングルプレイと同一のストーリーラインに沿って進んでいくというのも、結局は、AD&Dのパーティプレイの楽しさを分ち合うためのもの。『DIABLO』のようなゲームではなく、あくまでもAD&Dであるというその位置付けは、キャラクター設定でもじゅうぶんで取れるだろう。

実際のゲームは、キャンドルキープ(Candlekeep)という町から始まる。プレイヤーがゲームシステムに慣れるための工夫がなされているという。

PO Rangerでプレイしようとしたときに、SkeletonとかOgreなどの項目が出てきて、「どの種族と敵対しますか」というようなことを聞かれたのですが。

CP Rangerはある一定のモンスターを憎悪することによって、そのモンスターとの戦闘で平均以上の力を発揮することがあります。ほかにもThiefは陰に隠れることができるとか、それぞれの職業に見合った特典が付くんです。

PO モンスターの思考ルーチンはどうでしょう。

CP いい出来だと思えます。モンスターによっては、長距離の武器を持っているものや魔法を使えるものを優先して攻撃したりします。もっとも、これは魔法使い系やRangerがすぐ殺されてしまうので、接近してこれた相手とは自動的に対応するようになっています。

PO 時間の経過のアルゴリズムはどうなっていますか？

CP 戦闘時、6秒に一度コマンドを入力しますが、それを1ラウンドと

ピープル

Baldur's Gate



開発元のBioWare社は、和元力ナダでプロシビ用のOSアニメーションを制作している。それだけに、オープニングやカクシーンでも美しいムービーが流れるのだ。



グラフィック、サウンド共に、視覚に驚かせてくれる。物語に添ったグラフィックのバックで、速くのかから川のせせらぜのよう音が聞こえてくる。

計算し、60ラウンドで1時間とします。これを24時間と計算するとバランスが良くなかったで、現在のところ24時間1日というふうに調整しています。

PO 気象変化はランダムで起こるものなのでしょうか。それとも場所によって起こるのでしょうか。

CP どっちもどっちですね。霧など場所によって設定されている天候もありますが、その場所によって、必ずしも霧になるというわけではありません。それから海岸に近いほど、雨が降りやすい設定になっています。

PO グラフィックが美しいですね。

CP これは地形のみをジェネレートするプログラムを使って制作したものをレンダリングして、その上に道や樹木を貼り付けてレタッチしていくような手法で制作されたんです。このスクリーンを1枚の絵と想定すると、ゲーム内の絵の総数は1万枚分に及びます。

PO 1998年早々に予定しているアドオンソフトや今後の計画は?

CP マップ上で探索していない場所がいっぱいありますから、その辺りを重点にしたクエストを用意しています。BALDUR'S GATEエンジン使用の新作「PLANESCAPE」も着実に進行していますのでお楽しみに。



最近紹介されたキャラクターたち。左から、緑髪の狂魔Minc、無頼漢者のMontaron、ソーラーの賢者Quayle、そして、公衆衆の若ては賢者Dica、1パーティ要員として登場するが、主人公のイメジとして採用することもある。



Black Isle Studiosの、FALLOUT 2の担当プロデューサー、84年にボーンランドから戻ってきた。その間に色々なプロジェクト、特に1人監督2FALLOUTシリーズの開発を担った。500人ほどの開発者の中にあって、目下は50人ほどの開発者の中にいる。

Eric Demilt

次にインタビューを行ったのが、「FALLOUT 2」をプロデュースするエリック・デミルト(Eric Demilt、以下**ED**)氏。相変わらずシングルプレイ専用ゲームではあるが、1997年に発売された前作では、DIABLOを得た数々の賞を取るなど、評価の高いゲームであった。その人気は現在でもWorld Chartsのトップ10に入っていることからうかがえる。

PO 当時はマルチプレイモードの計画をされていたようですが、なぜ最終的にシングルプレイ専用になったのですか?

ED うちからはBALDUR'S GATEも出ますね。無理にマルチプレイモードを付けるよりは、FALLOUTらしさを全面に出そうということになったんです。

PO 前作と変わった部分というのは?

ED そうですね。エンジン自体は前作をチューニングした程度なので目新しさはないですが、読み込み時間をかなり短くしました。インターフェースも光るなど、見た目がもっとカッコよくなりました。それから、舞台を南カリフォルニアから北カリフォルニアに移し、マップも前作の1.5倍になりました。

PO FALLOUTはアポカリプス(この世の終末)後を描いたSF RPGとして話題になりましたが、

ED SFのRPGモノってあまりなかったですからね。FALLOUT 2では前作の80年後に設定しています。

PO そのあたりのストーリーをもう少しお聞かせ下さい。

ED 全滅の危機にさらされたボルト(FALLOUT)では、村や共同体のことを指す)の長老が、ボルト13と呼ばれるなどのボルトを見つけるように主人公に指示します。そして、主人公は放立ち、新しく発見したリノ(ラスベガスに続くカジノ都市)やサンフランシスコを回りつつ、ボルト13を探すことになるのです。



FALLOUT 2で登場する都市、ニュー・リム。現在も未来も、カジンや教団に変わりは無い。かなり、グロテスクだが、ここで一過千金を夢見てみよう



FALLOUT 2ではマップが大きくなるため、移動には車を使用できるようにするという。ジャンクヤードでパーツを集めて、組み立てなければならぬという



FALLOUTの前身は、自由度の高いRPGとしても知られている。今何れもの名声に恥じ、カジノでギャンブル三昧したり、結婚して妻を娼婦として操るなど、ハチャメチャなプレイができるようになっている。時間制限の制度を取り払ったため、プレイヤーも進んで「人生の奇り道」を楽しめるのだ。

PD ゲームプレイで変わったことは？

ED パーティを最大6人で組めるのですが、メンバーのコントロールが以前よりできるようになっています。戦闘時に、このキャラクターには後方支援を任せるといった感じですね。

PD NPCは増えますか。

ED 80年後で舞台ですから、進化したミュータントやアンドロイドの数も大幅に増えています。ミュータントは遺伝子の変化で長生きするようになったので、前作の人気キャラクターであるハロルドは帰ってきますよ。パーティーメンバーには邪教者やトレーダー、貧困な科学者など、10人から自由に選べます。

PD 80年後ということは、キャラクターはほぼ一新するということですね。時間経過によって、放射能の影響とか、変化したことはあるでしょうが。

ED そうですね。かろうじて生き長らえているボールドもあれば、巨大化して都市となった場所もありですね。人々の生活は月日の流れと共に多様化されてよ。

PD さっき、マップが1.5倍になったとおっしゃっていましたが、移動手段はどうなるのでしょうか？

ED あまり全部公表するものあれですが、車を使うこともできるようになっています。マップは確かに1.5倍くらい大きいですけど、NPCやイベントも増えていますので、プレイ時間になると、2倍くらいにはなっているでしょう。もちろん、普通、ホーランドではほとんど交流がないので、遠くで悪さをして、近くまで悪評は伝わらないということもあり得ます。

PD イベントにはどういったものがありますか。

ED キャラクターの性別やスキルによっても違ってきますが、後は遊んでみるのがお楽しみですね。

Play Online



ヨーロッパでの変更するのにも理解できるUI/UXデザインはキャラクターウィンドウがカッコいい。自分はその地区で働いているか、左下のウィンドウでチェックできる

いよいよ待望の「DESCENT 3」を見せてもうらなことになる。Interplay社のアクション担当、Tantum社に向かう。斜め向かいの部屋がそうだった。DESCENT 3のホームページを探したことのある人なら知っているだろうが、このゲームに関する情報はほとんど皆無である。われわれプレスにさえ、紙1枚の資料しか配られていないのだ。EDでは、コーヒースタンドの横には15インチモニター1台がひっそりと置かれているだけという事実だった。そのことについてプロデューサー、ビル・デュガン(Bill Dugan、以下BD)氏はこう語る。



Tantum社、DESCENT 3担当プロデューサー、ビル・デュガンは、最近ではJAMES SHIRAZIを手配している。オフタイムには、カーゲームの「マシックス・ギャザリング」をやっているというのよ。最近では、アクションに変わったときも思案がなっている。

Bill Dugan

BD あんまり情報出しすぎると、売り出す前に飽きられちゃうからね。それから他社からの進撃を防ぐ意味合いもある。

PD 最近ではDESCENT系ゲームが増えてきましたね。

ED ええ。DESCENT系ゲームというジャンルが出来つつあるのは、うれしいことです。「DOOM 2」と競い合っていたころは、われわれのようなゲームはまだなかったからね。

PD 確かにメディアからはDOOMクローンとか呼ばれた頃には、オリジナリティがあまり過ぎたけど、その辺はユーザーの方が正当な評価をしていましたね。他社の追随はどう見えていますか？「FORSAKEN」とか。

BD きれいなゲームだね。でもDESCENT 3にはゲームプレイがあるんだ。まあ、DESCENT 3は次世代のゲームだから、比較できないですね。

PD 頼もしいほどの自信ですね。じゃあ、ゲームについてお聞かせください。

BD DESCENT 2は、マテリアルディフェンダーであるあなたが、なぜの土地にテレポートされてしまうところで終わりました。それが実はあなたが働いている企業幹部がわざとやったことで、コンピュータウイルスなどを使ってロボットの不正な操作をしていたというわけですね。

PD ストーリーがかなり壮大になっているというようですね。

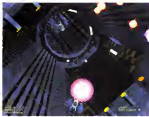
BD ええ。前回とは油田、炭坑など似たようなロケーションでしたが、今回はレベルごとに違った風景や施設を散らすことになります。トンネルばかりとは限らず、屋外でもプレイできるのです。

PD 今さっき、両面が振大したりと変な動きをしていましたけど、何ですかあれ？

BD マスドライバー(戦闘機の名前)には、スパイ機能としてスナイパーグラスが付いているんです。

PD ということは、スナイパーグラスの機能の付いていない戦闘機にも乗れるんですか？

BD はい。DESCENT 3では通常機のほか、ストーリーが進行するに従って、もう2種類登場します。マスドライバーはその一つで、パワーはないのですが、遠距離からの狙撃ができるのです。



PD 武器の効果も多彩ですね

80 初期の武器であるスーパーレーザーガンを含めて、20以上の武器が用意されています。例えば、ナームガンというのがあります。これは火炎弾のようなのですが、近くや下方にいる敵に燃え広がります。私のこればんのお気に入りにはマイクロウェーブガンで、これに撃たれると、オブジェクト全体がフュッパニャと振動するんです(デモで撃つと、敵のロボットがブルブルと揺れる)。

PD ほんとだ。なんかかわいいですね。ブルブルとして

ED 「DESCENT 2」ではオブジェクトの周りに円を想定して、その範囲に当たれば、被弾するという手法だったんですが、今回はポリゴンに忠実ですから、操縦によっては敵の攻撃をうまく回避することも可能です。これってマルチプレイモードで撃てても、画面が実際に揺れるんですよ(と敵をブルブル揺らす)

DESCENT 3のゲームエンジンは、まったく新しいものを使用している。ゲームの世界はロボットが動き回り、にぎやかな画面で、まだ調整中だが、ポリュメトリックなどの照明効果が使われ非常に美しい。また、従来のシューティングでは不可能なインドアレベルとアウトドアレベルの間もシームレスに移動できるようになった。

PD このスピードで外へ出た時の開放感がたまりませんね。

BD 屋内外の移動がシームレスにできるようになったことが、最大の向上だと思います。また、二つのエンジンを使用しているわけですが、分かりませんよね。フュージョンエンジンと呼んでいます。

PO 雨が降ってる……。画面にちゃんと雨粒が付きますね。細かい表現ですね。

BD 雨だけでなく、霧や潮気のエフェクトもいいですし、雷なんかもあるんですよ。風が吹けば、前に進みにくくなるということもあり得ます。

PO アイテムを盗むロボットやガイドしてくれるロボットもあるらしいですね。
BD ええ。登場するのはみんなロボットですが、それぞれの役割に合わせ

た個性を持っていますし、ロボットがロボット以上の動きをするようにAIを開発しています。また、ゲーム中にはパズルもありますから、プレイヤーにもある程度の覚悟が必要です。

Q かきを書くということ以外にもパズルがあるのですか。

BD ええ。例えば、炭坑に潜り込むのに湯気を排出するパイプを通らなければならぬのですが、いくつかあるドアの開け方が何らかのパターンになっているとか、かなり複雑なものになります。

PO アウトドアは地形的にかなり広くなりますが、戦闘法はどうなるでしょう。
BD もっとオープンなスペースコンバットシミュレーション的なゲームプレイになるでしょうが、DESCENT 3では、各関の陰に隠れて待ち伏せしたりできますよ。

PO マルチプレイは面白くなるでしょうね。ネットワーク機能についても教えてください。

BD 対戦は16人までが参加でき、アナキー(デスマッチ)やホード(チーム対戦)のほか、キャプチャーザフラッグもできるようになります。面白い

PO ウォ、ウォーカーだ！ あ、あれ？

BD ああバグか。落ちちゃいました



もう1人、面白い話を聞く
ことができたので紹介してお
こう。Interplay社のオーディ
オディレクターを務めるチャ
ールズ・ディーネン(Charles
Deenen、以下GD)氏。今
や10人もの人間がひしめく
オーディオ部門を統括する
人である。



Charles Deenen

一息ついたころでしょうが、
全般的にどうでしたか？

の作品で、いちばん大きい規模の作品になりましたね。

ゲームに登場する210人くらいのキャラクターを30人の声優を使って録音しましたから。そして、声揺りから音楽、音響までそれぞれに専門を付けました。

BD BALDUR'S GATEの標準音はリアルですね

CD 2Dゲームですから表現に限りがありますが、建物の近くを通ると、中から音が漏れたりするでしょう。町のざわめきの多くは雰囲気を出すために、中世祭りみたいな催しに参加して録音してきたんですよ。全部で1200くらいサウンドクリップを使いました。

PD 今は何をやってらっしゃるんですか。

CD 「STONEKEEP」の最新作の開発やリサーチですね。BALDUR'S GATEより多い2000クリップくらいになると思いますが、独自に開発したりアルタイムでの3Dサラウンドサウンドを実現する予定です。APIに頼らず3Dですよ。今やる気になってますから。

PO 「STONEKEEP 2」か。期待しています。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

国内発ネットワーク



WORLD PC EXPO 98で 最新ゲームの紹介イベント

去る9月30日から10月3日までの4日間、華張メッセにて開催されたWORLD PC EXPO 98。本誌にとっては見逃せない、ネットワークゲームに関する展示やイベントもなされた。

中でも興味深かったのが、「モバイル&マルチメディアシアター」と名付けられたステージでのイベント。「DirectX Game World」というタイトルのプログラムでは、パソコンゲームメーカー4社による最新ゲームのデモンストレーションが行われた。紹介されたタイトルは、以下のとおりだ。

DirectX Game Worldで紹介されたタイトル

メーカー名	紹介されたゲームタイトル
イマジニア	フォーミュラ1、F22 トータル・エア・ウォー
エレクトロニック・アーツ	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
セガ・エンタープライゼス	SONIC R
マイクロソフト	Microsoft Golf 1998年版

このイベントで紹介されたソフトのうちのいくつかは、「DirectX Game Touch&Try」と名付けられたコーナーで、実際にプレイすることができた。そこでは人たかりができるほどにぎわっていて、最新パソコンゲームの魅力をアピールすることに成功していたようだ。

海外では、コンシューマー機の市場を圧倒するほど、パソコンゲームの市場は大きい。ついに、ここ日本のパソコンゲーム市場でも、活況の兆しが見え始めてきたようだ。



集まった観客たちは比較的若い層の人が多い。スクリーンに映し出されるゲームを熱心に観望していた。

PostPetの新バージョン 「PostPet2001」の詳細が公開

PC EXPOの開催に合わせて、「PostPet」の新バージョン「PostPet2001」の発表会が開催された。

PostPet2001では、従来のペットに加えて4種類「シシコ」「じんぱち」「ウシェ」「ジョン」のペットが追加された。新旧のPostPetには互換性があり、新登場のペットたちが旧バージョンのPostPetユーザーにメールを届けに行くこと、紙袋をかぶった「アンノツくん」として表示される。



ひみつめか[シシコ]



ビッグマウスハムスター[じんぱち]



フクロペンギン[ウシェ]



イジ[ジョン]

ほかにも新しく追加された機能があるので、まとめて紹介しよう。ペットの世話メニューでは、部屋に来たゲストを洗うことができる機能や、ペットにおもちゃをあげることができるようになった。ペットの好きなものを表示するとペットが寄って来る機能などが追加された。

また、メールの機能として、引き出し(受信簿)の数が追加されて9個になり、受信簿、送信簿、おともどもにソート(並べ替え)機能が付いた。さらに、送信簿の中にある複数のメールをポストマンがまとめて送信する(ペットでのまとめ送りは不可)機能と、メールの中から該当する文字を探し出す検索機能も使えるようになった。

なお、PostPet2001は初回生産限定のスペシャルパッケージとして、ペットのフィギュアが4体付いたものが12月12日に5,980円で発売される予定。通常版パッケージは12月25日に3,980円で発売の予定だ。



おちぢや、ペットによって喜んで、興味を持たなかったりする



4体のフィギュアが、スペシャルパッケージには付いてくる。初回生産限定なので、売り切れてしまうかもしれない

ゲームニュース

マルチプレイ対応戦略シミュレーション 「カウンター・ブロー」速報

スターフィッシュが、12月11日に発売を予定している戦略シミュレーション「カウンター・ブロー」。1999年、「プラネット」と呼ばれるすい星の地球衝突で発生した世界規模の災害で、領土が再分割された後の世界がゲームの舞台となっている。大陸の北側に位置する独立国家「ZAX」は、すい星の内部で発見した未知の物質で武器開発を進め、隣国の占領を開始する。ZAXの勢力拡張を懸念する世界各国は、「UN」と呼ばれる軍隊を復活させ、ZAXの勢力に対抗、逆襲を試みたが……。

カウンター・ブローでは、ベースとなる戦略シミュレーションのほかにも、アドベンチャー、アクション、シューティングの要素も取り入れられているようだ。

また、ユニークなのが、ゲームをプレイするためにインストール作業をする必要がないという点。CD-ROMから直接ゲームを実行できるのだ。ハードディスク容量の心配をする必要もなくなる（動作環境として20MB以上のハードディスク容量は必要）。

もちろん、マルチプレイも可能。モデム、ケーブル接続、IPX、TCP/IPに対応していて、B人までのマルチプレイが可能だ。



カウンター・ブローでは、「MY TEAM」と呼ばれる戦術部隊を自分で育成することができる。育成した自分の部隊は、マルチプレイに投入することも可能だ。



ネットワーク対応RPG ルナティックドーンⅢ続報

アートディンクから、1999年春に発売される予定のネットワーク対応RPG「ルナティックドーンⅢ」。本誌10月号でもその情報をお伝えしたが、今回はさらに詳細な情報をお届けしよう。

ルナティックドーンⅢの世界には、「リンクゲート」と呼ばれる入り口を通じて結ばれている、たくさんの平行世界が存在すること本誌10月号ですでにお伝えしたとおりだ。

これらの世界の中の一つに、「ホームワールド」という世界がある。これは、プレイヤーの分身である冒険者の故郷となる世界で、ほかの世界と同じように、街や教会、ダンジョンが存在している。

しかし、冒険者にとって、ホームワールドはほかの世界とは異なった意味を持っている。冒険者の行動、遭遇した出来事、持っているアイテムなどによって、ホームワールドの状態がさまざまに変化していくのだ。形成されたばかりのホームワールドは、それほど特色のない、ほかの世界に似通った世界でしかない。しかし、ほかの多様な世界で冒険を繰り返していくことによって、自分だけの世界、ホームワールドを形成していくことができるのだ。



グラフィックは、非常に丁寧に描き込まれている。夜の光景も美しく、印象的だ。



パナソニックHi-HOが ネットワーク競馬ゲームのサービス開始

本誌9月号のただで遊べるネットワークゲームで取り上げた「なんば」。

無料で遊べるこの育成型ネットワーク対戦ゲームを送り出したパナソニックHi-HOが、このたび本格的なネットワーク競馬ゲーム「クラシックロード for Hi-HO サラブレッド・ステイブル」を開始する。

このゲームは、ビクターインタラクティブソフトウェアから発売されている「クラシックロード4 for Windows 95」をベースに、ネットワークゲームとして開発されたもの。五つの開催地（東京、札幌、中山、阪神、京都）で1日11レースが開催される。開催地は、20分ごとに移り変わり、11レースずつ行われるので、いつでも気軽にレースに参加できる。

プレイヤーは、ホームページ上でレース情報を調べ、出走馬の能力を見極めた上で投票馬券を購入し、ポイントを獲得する。獲得したポイントがたまると、「出走馬購入ページ」で馬を購入して馬主になることもできる。また、こうして馬券投票や持ち馬のレース出走で勝ち得たポイントのランキングが、ホームページに用意されているので、自分がどれほどのレベルにいるのか確認できる。

この本格的ネットワーク競馬ゲームは、月額基本料金500円で遊ぶことができる。詳しくはホームページ（<http://crx.hi-ho.ne.jp/>）を参照してほしい。競馬が好きなら、そうでない人も、一度試してみよう。



レースの模様は、ホームページからリアルタイムで確認すれば、見ることもできる。



自分が育成した馬券の成績がどうかは、ダウンロードしたレース結果で確認するほか、ホームページでも見られる競馬されている。



戦闘シーンは、透視視角で描き込まれている。また、どのような魔法や攻撃を繰り出すこともできるのだ。

ダンジョンには、魔物や待ち構えるモンスターが生息している。

Dark Eyes

ダークアイズ

プライベートショーで判明した

NTTデータ通信のGamer's Dream対応第1弾タイトルとなる、ネクステック開発の完全ネットワーク仕様RPG「ダークアイズ」。画面写真や、数少ない情報から想像するしかなかった操作感などのゲームシステムの詳細が、今回ついに明らかになった。初めての動くダークアイズを体験した感想と、開発陣から得ることができた情報を緊急レポートする。

快適な操作感と ユーザーフレンドリーな設計

今冬の発売に向けて、ネクステックによって開発が進められているダークアイズ。今回、幸運にも実際にプレイさせてもらう機会を得ることができた。フェアホープのフィールドを歩き回り、魔法を放ち、モンスターとの戦闘を試みる。プレイしてみた感想は、「遊びやすい」の一言に尽きる。

まず、日本語でチャットができること。これは何より大きい。漢字と記号がごく普通に使用でき、フォントの種類や色までカスタマイズできる。似たような格好のプレイヤーキャラクター（以下、PC）も、各自のメッセージ表示設定が異なれば、容易に判別ができる。また、「DIABLO」や「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）で常に生じていた、言語の違いによるコミュニケーション上のトラブルも激減するだろう。ちなみに、チャットのログも取れる。

加えて、マウスでの移動がとても快適で、ほとんどストレスを感じない。というのも、ダークアイズでは、キャラクターが多少の障害物ならすり抜けるように回避して歩くからだ。UOでキャラクターが木の根に引っ掛かり、モンスターを振り切らずに命を落とした覚えのあるプレイヤーもいるだろう。あの観望したい思いをする必要がないのだ。



障害物はある程度乗り越えて移動できる。画面右下にあるのがチャット入力のウィンドウ。ここでチャット文字のカスタマイズもできる。

取材時にプレイしたのはLAN環境だったので、ラグの状況については知ることはできなかったが、プレイした感じでは、かなり容易にフィールドを駆け回ることができるという印象を持った。攻撃判定の当たりが大きいものも、快適な操作感を生む一つの要因となっている。

テストプレイのついでに、試しに権利書を使って家を建てさせてもらった。UOのプレイヤーならきっと体験したであろう、何度試しても思った位置に建てられない家、木に引っ掛かってしまうテント。泣く泣くあきらめたり、ゲームマスター（以下、GM）を呼んでも待ちぼうけを食らったり……。そういった思いはせずに良さそうだ。家の底面積を示す図が表示され、足元をきっちり確認しながら建物が建てられる。おそらく、建設失敗もかなり少なくなるだろう。万が一事故が起きても、UOに存在したGMのような役割を果たすシステム側の人間が、手助けをしてくれるらしい。ただし、24時間体制でサポートを行うかどうかは、まだ未定だ。



文字の色と大きさを簡単に変更できる。

文字の大きさ、色、フォントなどが自分の好みでカスタマイズできる。コミュニケーションの楽しみが増えるだろう。



日本の神社の御社にそっくりな建築物。ここには、どんなNPCやモンスターがいるのだろう。

続報第4弾

ゲームシステムの詳細



マウスを左ダブルクリックして、そのままボタンを押し続けると、クリックの強さまで異なることができる。簡単な操作は、多くのユーザーに歓迎されるだろう。



戦闘・移動は左クリック 魔法・技は右クリック

ゲーム画面の印象はUOを、戦闘に関してはDIABLOを思い起こさせる。基本的な移動操作は、両者によく似ている。左クリックでクリック位置まで歩き、左ダブルクリックで走る。ささいなことだが、なかなかいいと思えるのが、走るときはクリックボタンをホールドしておく必要があること。クリックしたボタンを解せば、そこから歩く動作に切り替わるのが便利だ。キャラクターの歩みを止めるには、キャラクター自身をクリックすればいい。

戦闘はアクションと言っても、特に特徴的な操作を要求されるというわけではない。攻撃対象や調べる対象にカーソルを合わせると、その対象が選択される。ここで、マウスの左ボタンをシングルクリックすると攻撃できるようになる。

UOのように自動反撃や、1回の指定で攻撃が継続されるということはなく、1クリックが1アタックの動作に対応する。先に述べたように、攻撃対象の当たり判定が大きめに設定されているので、多少座標がずれても攻撃対象を認識してくれるのだ。これは、とてもプレイしやすい印象を受けた。ただし、何でもシングルクリックで調べたUOのプレイヤーにとっては、攻撃ミスを経験しやすい仕様かもしれない。

ちなみに、右クリックで選択していた魔法が発動される。物理攻撃を得意とするオーガは、右クリックで「技」の使用が可能だ。

クリック位置に魔法がくまると、魔法の当たる判定も、視覚的に確認することができる。



能力値と成長 そして死

ダークアイズのキャラクターは、八つの確認できるパラメータを持っている。画面写真に見る青・赤・緑のバーはそれぞれHP(Hit Point:体力)、MP(Mana Point:魔力)、そしてSP(Special Point:気合)を示している。気合とは、大きな魔法を使用するときに必要な力だそう。ステータス画面を開くことによって、レベル、力、熟練度、魔力、賢さ、生命力が確認できる。現時点では、どのようにレベルアップや成長が起るのかは不明である。続報を待とう。

生命力は、ダークアイズ独自のパラメータで、キャラクターが死ぬたびに、少しずつ数値が失われていく。この生命力の数値が一定量以下のときに死亡すると、キャラクターの復活は行われず、キャラクターは失われてしまう。

死亡時には、生命力の減少だけではなく、所持金が失われるなどほかのペナルティも生じるらしく、死はキャラクターの成長を妨げる重大な問題となるだろう。ゲームを始めて間もない初心者時期には、死によって失われる生命力は少なく、プレイ時間が長い熟練のキャラクターほど失う生命力が多くなる。

また、プレイヤーキラー(以下、PK)行為も著しく生命力を下降させる。悪名高い、殺傷数の多いPKほど、死んだ場合の復活が難しくなるというシステムだ。かと言って、ダークアイズはPKの完全抑制を狙っているわけではなく、生命力損失が起きるPKは「同族間」の殺傷と決められている。つまり、オーガルのキャラクターが同じオーガルの種族の者を殺すと生命力が減少する。ただ、逆にオーガルがインファンの民を何人殺そうが、おとがめなしというわけだ。この点は、ゲームの流行に大きな影響を及ぼしそうだ。

注意しておきたいのが、HPの自然回復がないという点。回復には、魔法かアイテムを使うしかないのだ。暑い砂地に似合わない、思わぬシビアさも持ち合わせているダークアイズだが、こうした設定も、このゲームの魅力の一つと言える。



バフメータは、フットウォークに表示されている。各ボタンによって、状態の維持や魔法の発動などができる。

自由と可能性が広がる ダー

確立した世界観の中で 自由に活動できる

テストプレイを行いながら、開発スタッフの方にダークアイズの世界設定について話を聞いた。

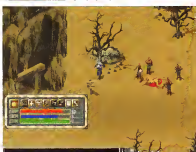
ダークアイズの世界、惑星フェアホープにはオーガルとインファンという二つの異なる特性を持つ種族が住んでいる。彼らが対立の歴史をたどってきたということは、本誌10月号のダークアイズ記事で詳しく紹介した。この設定は、異種族間でチャットを試みようとする、初めのうちは文章の一部分が文字化けのようになり、内容を判読できないというシステムに反映されている。異種族がお互いを理解するためには、ある程度の時間と粘り強さが必要とされるのだ。

ただ、あくまでこれは開発側の用意した設定であり、PCは対立の歴史を続けるも、理解と協力の道を進むも、争いから身を遠ざけて栽培や加工といった日々の雑事に専念するものもまったくの自由。「私たちはPCに叙事詩を提供します。そして、教情詩を作っていくのは皆さんのです」というネクステックの方の言葉が印象的だった。まさに、そのとおり十人十色のプレイが楽しめるだろう。

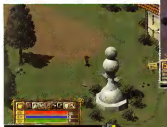


ダークアイズの世界で、私たちはさまざまな道に進み出会う。この世界で、私たちの自由が動き出すのだ。

ゲーム内で特徴的なのが、かなり自由に生産活動や創作活動ができるという点だ。特に、特殊アイテムを合体させることによって武器や防具などを強化したり、モンスターを捕らえて飼育するといったダークアイズならではのフィチャーは、プレイヤーの興味を引き付けるだろう。レアなアイテムを求めて、PC間でイベント規模の大きな取引が行われることさえあるかもしれない。



二つの異なる種族の間に生まれるのは、衝突か？ それとも相互理解か？ それはプレイヤーの意思があることである。



タウンシンボルはミニモニメントのような形状をしている。左がオーガル、右がインファンのタウンシンボルだ。

オンライン上で 自分たちの街が形成される

UOでも何度も試みられ、失敗が繰り返されたPCによる街の運営も、ダークアイズでは積極的にかつ容易に行われるだろう。最初のうちは、ノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)が暮らし、用意されたいくつかの街しかないフェアホープの世界。だが、PCがタウンシンボルという建造物を隣接地域に設置することによって、店や公共施設、民家などの建設が可能となり、PCたち自身の街をつくることができるのだ。キルトの本拠地をつくることもできるし、異種族の街の境界に建てられた街では、両種族の特性を併せ持つ技能が習得できるようになったりするらしい。こうしたPCの興味をそそる仕掛けがいろいろと用意されているようだ。

街は両種族にとっての共通の敵、モンスターを下僕として操るマスター勢力の襲撃の恐怖に常に脅かされる。ひとたびモンスターの襲撃を受ければ、街の破壊は免れない。

このようなモンスター襲撃だけでなく、ゲームの状況に応じてサーバー側から数々のクエストが発命される。それは、NPCから依頼される小さな届け物の仕事かもしれないし、大人数の熟練PCが、来てかかってようやく倒せるかというほどの強敵との戦いかもしれない。どのクエストに参加するか、PCの自由だ。自由と可能性、ダークアイズではまさにその二つが満喫できるプレイが期待できそうである。

(菅原有香)

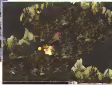


風景がある程度固定。ダークアイズには時間的な概念が薄く、昼と夜ではグラフィックが変化する。

転移魔法について

ダークアイズでも、転移魔法(UOで言うリコールのようなもの)を用意する予定だそう。ただし、このゲームではPCが街を作るのが可能なため、どの種族でもOKにするとサーバー負荷などの問題も多くなる。そのため、最初から用意されているNPCの街のみジャンプできるようにする予定らしい。

ほかに、一つしか持てない特殊アイテムを使用し、そのアイテムを設置した場所へ飛ぶことができるような魔法を考えているそうだ。この魔法は、主に自分の家の中に向かって使用されるだろう。なぜなら、このアイテムは、だれでも持つておけることができる他属性をはらっているためである。



いくつ移動の操作の簡便さとは言っても、やはり移動魔法があるに於いてとは異なる。ダークアイズの世界は、私たちにとって未知の世界が多いのだ。

クアイズの世界設定に迫る

最新情報 モンスター、魔法／技の紹介

郭に居るダークアイズの世界のモンスターと魔法を少しだけ紹介しよう。なお、魔法／技に関しては、装備武器によって変える魔法／技が強化する。

モンスター



スロース
人型の小型モンスター。こん棒で力任せに殴り回っている



大竜蝦
その名のとおり、大きな竜蝦。両はどのような効果を与えるのだろうか。
マンティスアント
人間の大きさを軽く超える巨大アリ。狂暴な性質で人を襲う

魔法／技



ムーンフレイト (技)
剣技、剣技で真鍮球を作り、敵に打ち込む



ストーンスマッシュ (魔法)
指定位置に巨大な落石を落とす



ファイヤーボール (魔法)
RPGではおなじみの飛び道具的な炎魔法



氷の針 (魔法)
氷の針が連続的に飛び出す



氷の針 (魔法)
氷の針が連続的に飛び出す



氷の針 (魔法)
指定した位置を凍らせ、相手の動きを封じる

本誌読者のために β テスター 特別枠獲得！

実際に動作するダークアイズが初めて公開されたのは、去る10月3日、渋谷にあるネクステック本社にて開催された「フォーカステスト」。このフォーカステストとは、言わばクローズドβテストにあたる。テスターである参加者は、LANで接続された10数台のパソコンで開発途中のダークアイズをプレイし、その感想をアンケートで答える。

今回の参加者は、オーガとインファンの2種族に別れて、ダークアイズの世界に没頭していった。今日使われたのは、東京ゲームショー'98秋でプレイできたものとほぼ同じバージョンだ。さっと、ゲームショーですぐにプレイした読者も多いことだろう。

参加者は、ダークアイズのホームページにて募集され、応募者の中から抽選で選ばれた。テスターとしての資格はあるとしても、参加者の多くはうれしさを隠しきれない様子だった。何しろ、ダークアイズを真っ先にプレイできるのだ。加えて、今回の参加者にはβテストに協力してもらうことに対する、特別なプレゼントがあったのだ。

そのプレゼントとは、超プレミアカード。この超プレミアカードを持っているプレイヤーには、ダークアイズファン画展の特典がいくつか用意されている。ダークアイズ関連のイベントや、グッズの購入などの優先権が与えられるのだ。

この超プレミアカードを、本誌読者への限定したプレゼントとして、50枚くらいだけとすることができた。希望する方はp.126を参照の上、今月号のアンケートはがきを遅れなく記入し、希望プレゼントの欄に「IDE」と記入のこと。締切は11月24日(本誌1月号発売日)。厳正なる抽選の上、50名の方にお送りする。

なお、このカードが当選した方は、必然的にダークアイズのβテスターとしても登録される。自分の意見やアイデアがダークアイズに採用される可能性もあるのだ。このチャンスを見逃す手はない。

今回プレイできたバージョンでは、使える魔法も、出撃するモンスターが内蔵の仕様も限られていた。それでも、初めてダークアイズをプレイできる参加者たちは、無邪気にダークアイズの世界を「体験」していた



これが超プレミアカードの姿だ。このカードを保持している人は、プレミアプレイヤーと認定され、さまざまな特典を受けることができる

フォメーションセンター

電話料金だけで対戦できる

Dreamcast™

ようにうにさせるソフトウェアやコンテンツが満載だ。

なお、1999年春からはDreamcast用のWebTVブラウザが搭載される(無料)予定だ。本誌先月号(11月号)で紹介したブラウザの機能を従来と異なり、Dreamcast本体に同梱されている「WebTV利用申込書」で申し込みは、サービス利用が可能となる。

セガの人文社長の話では、インターネット接続の課金は、最初にサーバーに接続してから数時間は無料になるとのこと。その後の課金に関しては、さまざまな方式を予定しているようだが、当時はプリペイドカードを購入し、時間単位で接続できるように形式にするそうだ。

ユーザーの熱い期待が寄せられるDreamcast 東京ゲームショウ'98秋で威力がさく裂

10月9日から11日まで専断メッセで開催された、「東京ゲームショウ'98秋」(以下、ゲームショウ)。例年どおり、多くのゲームファンがこのイベントを訪れた。今回のゲームショウの台風の目となったのは、やはりDreamcastだったと言っても過言ではないだろう。

今回の出展社の中で、最も広いスペースを構えていたセガのブースでは、Dreamcastのタイトルが惜げもなく展示されていた。

注目ネットワーク対応タイトル、セガラリー2のコーナーはひどく混雑していて、多くのユーザーが、熱心にセガラリー2の画面に入っていた。ネ

ットワーク対応であれば、手軽に人間相手の対戦を楽しむことができる。ネットワークゲームに対する期待は大きいだろう。

一般ユーザー向けの発表会に1万5000もの人を集めた「SONIC ADVENTURE」は、そのスピード感でDreamcastの性能をアピールすることに成功していたようだ。試遊台には行列が形成されるほどの人気だった。

また、「バーチャファイター3tb」「ゴジラジェネレーションズ」「ブルー スティンガー」といった、アーケードゲームのグラフィックにも引けを取らないタイトルも、観客を圧倒。セガブースは、Dreamcastが生み出す興奮と熱気に包まれた。



ゲーム自体のクオリティがとて高く、アーケードからの移転感も少ない。その上、ネットワーク対応なのだ。注目度は高い。



プレイヤーの熱意が伝わるように、セガラリー2は、多くのプレイヤーを魅了している。

広大なスペースに多くのDreamcastタイトルが展示されていたセガブース。広くても人の気配は高い。Dreamcastに足を止めるユーザーの熱意が、この写真に反映されている。

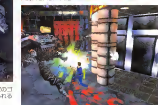


ゴジラとつながるセガラリー2という設定のゴジラジェネレーションズ。遊覧客の目から得られるような効果は、独特なものがある。



村や近所の町をめぐり、多くの人気を誇るアーケードゲーム。移動性の高さに魅惑も感じている。

最新のグラフィックや、モンスターのビジュアルの力強いグラフィック、ブルー スティンガー。カメラワークの滑らかさも見逃せない。



最新のグラフィックや、モンスターのビジュアルの力強いグラフィック、ブルー スティンガー。カメラワークの滑らかさも見逃せない。

セガラリー2のネットワーク対戦形態が明らかに

Dreamcastの発表会で明らかになった情報に関して、マイクロソフトのジェームス・スパーン氏とドワンゴの川上康生氏がインタビューを行った。ジェームス氏とドワンゴの川上氏について話を聞いた。もうすでにDreamcast上で動作するゲームで開発は進んでいるとのこと。Dreamcast用のWebTVブラウザで、インターネットのホームページを見て競合のプレイヤーと対戦することができたのだ。おもしろい話だ。

川上氏によると、セガラリー2のネットワーク対戦の形態について話を聞くことができた。基本的な形態は、以下のとおりだ。

- ①プレイヤーがドワンゴのサーバーにつなぐと、ロビーには対戦相手の名前がリストに表示されている
 - ②リストから選んだプレイヤーがチームを作成する
 - ③対戦を希望するプレイヤーは、作成されたチームの中から一つを選択し、そのチームに参加する
 - ④最大8人までのプレイヤーで、チームごとに対戦ができる
- 結果的に、一般的なネットワークゲームの対戦形態と変わりはなく、チャットも可能な、サーバー自体は要らずに運営されるようだ。

国内の組み込み専用機で動作でき、その見込みでネットプレイも可能とする。



テレビでも観やすいように、文字のフォントは大きめに表示されている。

国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

三国志VIパワーアップキット

「三国志VI」用のアドオンソフト。新シナリオが追加されたほか、シナリオクリア型の戦術シミュレーションモードが用意されている。戦艦シーンだけで構成されたモードで、歴史上の有名な戦いが楽しめる。



1998年9月調べ

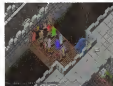
1 三国志VIパワーアップキット



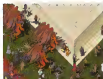
コーエー 6,800円
シミュレーション
☎045-561-6861

ULTIMA ONLINE SPECIAL PRICE

「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」の発売前に、従来の「ULTIMA ONLINE」の価格が引き下げられた。発売されて1年近くになるが、国内にサーバーが設置されると、話題は尽きることがない。

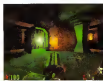


2 ULTIMA ONLINE SPECIAL PRICE



エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円
RPG
☎03-5436-6499

3 UNREAL



ソース オープン
3Dシューティング
☎03-3551-5900

英雄降臨

CD-ROM2枚組で価格が1,000円というお買い得なゲーム。シーザー、ナポレオン、信長など、7人の英雄の力を借りて世界統一を目指すシミュレーションRPGだ。



4 英雄降臨

アルファ・オメガソフト
シミュレーションRPG 1,000円
☎03-5442-7843

5 F-22 イア・ドミナス ファイター 完全日本語版

イマジニア 1万800円
フライトシュミレーター
☎03-3343-8900

6 フライトシュミレーター-98

マイクロソフト オープン
フライトシュミレーター
☎03-5454-2300

7 SPEC OPS

マイクロマウス オープン
3Dシューティング
☎03-3376-8061

8 ファミリー闘墓

マグナリア 3,300円
テーブルゲーム
☎03-5420-2769

9 ヴァンテージ・マスターV2

日本ファルコム 1万800円
シミュレーション
☎042-527-6501

10 運かなるオーガスタ

TS ESOFT 9,800円
スポーツ
☎052-773-7757

■協力ショップ■

OVERTOP ☎03-3255-3443、T_ZONE神戸三宮店 ☎078-331-2070、パルテック町田店 ☎0427-28-6661、ビックパソコン熊本店 ☎03-5956-1111
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。アメリカチャートの上位2作品が1つに変動した。人気下落どころか、ますます絶好調の「DEER HUNTER」が2位へランクイン。一方、日本では、発売されたばかりの3Dシューティング「UNREAL」がいきなり3位に登場した。

USA

AUGUST 1998

1 STARCRAFT

Cendant Software社
\$39



2 DEER HUNTER

GT Interactive社
\$20



3 DIABLO

Cendant Software社
\$21



4 UNREAL

GT Interactive社
\$37

5 ROCKEY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

GT Interactive社
\$18

6 CABELA'S BIG GAME HUNTER

アクティビジョン
\$20

7 Microsoft Flight Simulator

マイクロソフト
\$51

8 MYST

Learning Company社
\$19

9 FINAL FANTASY VII

アイドス・インタラクティブ
\$45

10 SWAT2

Cendant Software社
\$45

STARCRRAFT

5か月連続1位となった「STARCRRAFT」。公式アドオンソフト「BROOD WAR」の発売が目前に迫り、まだしばらく人気は持続しそうだ。現在、マイクロソフトから追加ミッション集「STELLAR FORCES」(Micro Star社開発)が発売されている。このアドオンには、マルチプレイ、シングルプレイ併せて50のミッションが収録されている。



CABELA'S BIG GAME HUNTER

前作とゲーム「DEER HUNTER」に対抗して、こちらは鹿だけでなく、ヘラ鳥、アメリカライオン、クマなど、16種類の動物をハントすることができる。



World Charts Foundation

(8月15日-21日)

1	STARCRRAFT
2	NIGHT ENEMIES - THE MANDATE OF HEAVEN
3	UNREAL
4	TOTAL ANNIHILATION
5	FALLOUT
6	QUAKE II
7	COMMANDOS
8	FINAL FANTASY VII
9	Age of Empires
10	FREE SPACE THE GREAT WAR

資料提供: PC Data (<http://www.pcdata.com>)

For more info, please call (703)435-1055 or write to 11200 Roperback Dr, Suite 204, Reston VA 20147

PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米約2000のコンピュータ・ゲームのセール・データと、そのほかのゲーム・ソフトウェアを管理。

アメリカにおけるソフト・市場の70%をカバーした、主要な売上のデータをばい出す

資料提供: World Charts Foundation

(www.worldcharts.org)

インターナショナルな世界規模のエンターテインメントの調査を目的としている。世界100以上の国々で、コンピュータ・ゲームの売上データ、パソコンゲームタイトルのほか、娯楽の売上のジャンル別のTOP1000の売上を調査する

リリーススケジュール

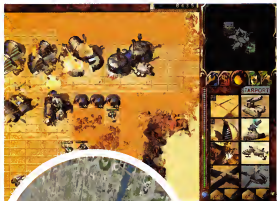
このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかとも掲載しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に★が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	型に合わせた先	対応OS
1998年10月30日	モナークモナーク	日本ファルコム	パズルシミュレーション	7,800円	042-509-2714	Win 95-98
1998年10月30日	★タイバサード 日本版	イマジニア	アクション	9,800円	03-3343-8900	Win 95-98
1998年10月下旬	ザナドゥ	アバンパラス	アクションRPG	3,980円	03-5283-3625	Win 95-98
1998年11月2日	★SIN	P&A	3Dアクション	8,800円	042-525-8501	Win 95-98/NT4.0
1998年11月2日	新世紀1602	ズー/AM3	開拓シミュレーション	9,800円	0268-38-1561	Win 95-98
1998年11月6日	★WARGAMES	ズー/AM3	リアルタイムシミュレーション	7,200円	0268-38-1561	Win 95-98
1998年11月6日	重宝一歩の事件簿 続編 新たなる作戦	システムソフト	推理アドベンチャーゲーム	8,800円	092-752-5264	Win 95-98
1998年11月13日	SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION	株式会社 宝島社	3Dシューティング	未定	03-3239-2770	Win 95-98
1998年11月13日	ダンジョンウォリアー 完全日本語版	株式会社 宝島社	アクションRPG	2,980円	03-3239-2770	Win 95-98
1998年11月13日	Combat Flight Simulator 日本版	マイクロソフト	1P エアバトルシミュレーター	8,800円	03-5454-2300	Win 95-98/NT4.0
1998年11月13日	Age of Empires: The Rise of Rome 日本語版	マイクロソフト	アドベンチャー	オープン	03-5454-2300	Win 95-98/NT4.0
1998年11月13日	Pinball Arcade 日本語版	マイクロソフト	ピンボールシミュレーター	オープン	03-5454-2300	Win 95-98/NT4.0
1998年11月13日	秘宝伝説のワールドフィッシング	メディアクエスト	フィッシング	6,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年11月20日	BIG HONOUR	アートディンク	ゴルフ人生シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95-98
1998年11月20日	THE TOWER II	オープンバック9003	シミュレーション	9,800円	03-5413-1890	Win 95-98
1998年11月27日	★COMMANDOS - 特殊工作大作戦	ズー/AM3	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-3505-9761	Win 95-98
1998年11月27日	F-22 トールーパー エアウォー 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	17,800円	03-3343-8900	Win 95-98
1998年11月27日	ハンディミニム 2 完全日本語版	メディアクエスト	アクション	7,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年11月下旬	★AWATED THE REBIRTH PACK FOR GLAMES	P&A	アドベンチャー	4,200円	042-525-8501	Win 95-98
1998年11月	★フュー ワードオブ 98 日本語版(仮)	エレクトロニック・アーツ	スパー	5,800円	03-5436-4499	Win 95-98
1998年11月	ニードフォースピード: ホット・ペースト	エレクトロニック・アーツ	シミュレーション	8,800円	03-5436-4499	Win 95-98
1998年11月	★マジカルロッキング 2 となりの増刊号!	データエース	アクションパズル	5,800円	03-8370-0713	Win 95
1998年12月3日	★アルタイル 銀河帝国インヴァーネイト 完全日本語版	システムソフト	戦略シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95-98
1998年12月3日	ロックマンX4	カプコン	アクション	未定	03-5820-2695	Win 95-98
1998年12月4日	★ミスティック ワイパー	シズウェア	シミュレーションRPG	未定	049-830-0036	Win 95-98
1998年12月4日	★バルタシヤ	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95-98
1998年12月11日	★MST3K: ギャラクシー バトル 完全日本語版	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95-98
1998年12月18日	★ハンター・コマンドー 日本語版	メディアクエスト	3Dアクションシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年12月21日	★STAR TREK: KILNINON HONOR GUARD	メディアクエスト	3Dシューティング	8,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年12月	★ミッドランツ アスライア 完全日本語版	ゲート	3D戦略シミュレーション	未定	03-3865-5812	Hybrid
1998年12月	★QUAKE: MISSION PACK ZERO GROUND	アタレクション・ジャパン	アドベンチャー	未定	03-5436-4499	Win 95-98
1998年12月	★TRESPASSER (仮)	エレクトロニック・アーツ	アクション	7,800円	03-5436-4499	Win 95-98
1998年12月	X-FILES GAME	エレクトロニック・アーツ	アドベンチャー	未定	03-5436-4499	Win 95-98
1998年12月	★銀河の野望 銀河版	コーエー	歴史シミュレーション	17,180円	045-561-8861	Win 95-98/NT4.0
1998年12月	★ウイニングポスト4	コーエー	競馬シミュレーション	17,180円	045-561-8861	Win 95-98/NT4.0
1998年秋	★HALF-LIFE	ソス・ネクスト	3Dシューティング	9,800円	03-3551-5900	Win 95-98
1998年	★EUROPEAN AIR WAR	メディアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年2月	★パイバサード2	カプコン	サバイバルシミュレーション	未定	03-5820-2695	Win 95-98
1998年春	★MOTO RACER2	エレクトロニック・アーツ	シミュレーション	未定	03-5436-4499	Win 95-98
1998年春	★WW II FIGHTERS	エレクトロニック・アーツ	シミュレーション	8,800円	043-299-7890	Win 95-98
1998年春	★ダンジョンマスター2	エレクトロニック・アーツ	シミュレーション	未定	03-5467-1516	Win 95-98
1998年春	★ULTIMATE ASCENSION	エレクトロニック・アーツ	RPG	8,800円	03-5436-4499	Win 95-98
1998年春	★ボビュス サバイキング	エレクトロニック・アーツ	ストラテジー	9,800円	03-5436-4499	Win 95-98
1998年春	★シムシティ 2000	エレクトロニック・アーツ	経済シミュレーション	9,800円	03-5436-4499	Win 95-98
1998年春	★FALCON 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーター	9,300円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年春	★ルナティック ドーン II	アートディンク	RPG	17,280円	043-299-7890	Win 95-98
1998年春	★太陽帝国伝説	コーエー	シミュレーションRPG	9,800円	045-561-8861	Win 95-98/NT4.0
1998年春	★ヒーローズ オブ マイネリヤージュ 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95-98
1998年春	★電撃GO! for Windows	アバンパラス	経済シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95-98
★	★FLIGHTER PILOT	エレクトロニック・アーツ	アクション	未定	03-5436-4499	Win 95-98
★	★ゴディアンノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95-98
★	★TOTAL DRIVING	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95-98
★	★STARCRAFT EXPANSION PACK: BROOD WAR	ソス・ネクスト	アドベンチャー	未定	03-3551-5900	Win 95-98
★	★エネミーゼロ	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	未定	047-360-4441	Win 95-98
★	★ソニックR	セガ・エンタープライゼス	アクション	7,800円	092-752-5264	Win 95-98

※ この情報は1998年9月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

- 050 **Combat Flight Simulator**
- 052 **DUNE2000**
- 054 **WARLORDS III: DARKLORDS RISING**
- 056 **RETURN FIRE2**
- 058 **創世紀1602**
- 059 **EUROPEAN AIR WAR**
- 060 **QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO**
- 061 **ISRAELI AIR FORCE**
- 062 **タイガーウッズ99 PGA TOUR ゴルフ**
- 063 **IF/A-18E CARRIER STRIKE**
- 064 **GUN METAL**



Information

開発元 : マイクロソフト株式会社
販売元 : マイクロソフト株式会社
問い合わせ : マイクロソフト株式会社
インフォメーションセンター
03-5454-2300

価格 : オープン

OS : Windows 95, Windows NT
Workstation 4.0
Service Pack 3

CPU : Pentium 90MHz以上

メモリー : Windows 95では16MB以上
Windows NT Workstation
4.0では24MB以上

ビデオ : 600×600ドット 256色以上

HDD容量 : 80MB以上

CD-ROMドライブ : 4倍速以上

サウンド : Sound Blasterと互換性
のあるカード

対応API : Direct3D

PC環境要件 : PC 586以上, NXPシリーズ可

発売時期 : 発売中

アイコンの両方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカ
ラーで示されている場合は対応している、そうでな
い場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意し
ていることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドウィンドウフォースフィード
バックプロに対応していることを表します。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体
験版が収録されています。インストールの方法や使
い方についてはp.140以降を参照してください。

Informationの見た

* 記載されている情報は、明記していない場合は無
きものとします。

* 対応OSに[MS-DOS 5.0以上]と記載されてい
る場合は、Windows 95上[MS-DOS 5.0プロンプ
トの起動モード]でも動作します。

* 快適にゲームをプレイするには、各項目のなか
に記載されている推奨環境をお勧めします。

* ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常
に多岐に渡っており、所有されているコン
ポネントの環境が対応しているか否かが分からない
場合は、各メーカー・ソフトメーカーへお問い
合わせください。

* 対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載し
ます。この項目には、DirectDraw、Direct3D、
Glide、OpenGLなどが入ります。なお、——の
場合は、DOSソフトなどのため、該当するAPIが
ないことを示します。

* ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワー
クプレイが主目的のサードパーティ製となってい
る場合があります。ネットワープレイに
なるか否かは、ソフトメーカーおよび編集部
では責任を負いません。実用になるかは、ご
自身の責任において行ってください。



ネットワークアイコン

ネットワーク対応タイトルであることを表します。





拔群の操作性と
機体・地形追加システムで
あらゆる戦場へ飛び立て

コンバットフライトシミュレータ

完全日本語版

第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を舞台に、空軍の戦闘をシミュレートした「Combat Flight Simulator」は、ゲーム自体の面白さこそながら、機体追加システムを採用し、他タイトルと一線を画している。Microsoft Flight Simulator用の機体で、あらゆる空戦を楽しむのだ

ジャンボジェットさえも戦闘に駆り出せる
秘められた無限の可能性

Combat Flight Simulator (以下、CFS) は、第二次世界大戦のヨーロッパ戦線における空軍をシミュレートしたフライトシミュレーター (以下、FS) だ。レシプロ機のFSは、ジェット機と違って単一の航空機に焦点を当てたものが少ない。CFSも例外ではなく、複数の機種が用意されている。

使用可能な機体はスーパーマリン スピットファイア Mk I と Mk X、ホーク ハリケーン Mk I、P-47D サンダーボルト、P-51D ムスタング、メッサーシュミット Bf109E と Bf109G、フォッケウルフ Fw190Aの0機種。ほかの同系統のFSと比べるとやや少な目。P-51Dの高々高度迎撃戦闘機 P-51Hや、双発の爆撃機 P-38が入っていないのが残念な点も多いのではないだろうか。しかし、マイクロソフトは素晴らしいアイデアを思いついた。戦闘機 (レシプロ/ジェット) を扱ったFSとしては初めて、同社の Microsoft Flight Simulator (以下、MSFS) と同じ「機体追加システム」を採用したのだ。

そう、MSFS用として配布されている原の数の機体で、空戦が可能となるわけだ。B747-400ジャンボジェットからアルトロウスD-3まで、あらゆる機体を戦闘に駆り出せる。さらに驚きは続く。地形データまでMSFSと互換を保っているのだ。MSFS用のシーナリー (地形データ) のすべてがCFS上でほぼ再現され、それらを使って戦闘が可能となる。

これと先程の追加機体の両システムによって、東京シーナリーを使用して戦/爆撃合のアメリカ軍機を登場させ、追加機体としてインストールした局地戦闘機 J2M「雷電」による迎撃を行って帝都防衛をイメージしてみたり……といった楽しみ方が生じる。

もちろん、往年の名機や民間機も駆って、これらとのんびりと遊べるのも悪くないだろう。MSFSがなくても、本タイトルでダウンロードした非戦闘用の機体、シーナリーをそらげても、フライトモードでMSFSとはほとんど同じにできてしまうのだから (厳密には一部の電子設備関連と細かい欠陥設定はできない)、1本で2度おいしいといえる。

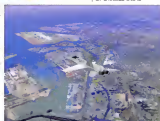


B17爆撃機隊に突入してはく
フォッケウルフ Fw190A
戦闘機。爆撃機の防衛能力も
きつんと再現されている



機体だけではなく「セル」
も互換が保たれている。
写真は追加機体のF/A18
Hornet。Panelのコピ
ットだ

F/A18 Hornetを駆って
実用シーナリーにて戦闘開
上空を飛行中。飛行機も
CFSの画面である



しかし、コンバット系のFSでは割
断的といえるあらゆる機体/地形が
選べるという試みを成功させている
だけに、ミッションエディターが付
いていないことが大きく悔やまれる。
製品が発売されると、真先にミ
ッションエディターの要望が出るの
ではないだろうか。CFS用のミ
ッションエディターが登場する
ことがあれば、最高の自由度を持
ったコンバット系FSが誕生する
ことは間違いないだろう。

(※これらの追加機体とシーナリーは
実際に使用可能ですが、マイクロソフトのサポートは受け
られません。また、ミッションエディターは発売時には
付きませんが、発売後に別プログラムとして配布され
る予定です)

コンバット系FSとしての出来を徹底調査

本タイトルでは、フライトモデルをEasyにしたり、弾薬/
燃料を無制限にするなど、リアリティを下げることで、初心者でもすぐにFSの世界にのめりこめることができる。リアリティはパーセンテージで表示され、最も低い場合は40%となる。

最近のFSでは、ほとんどが難易度を低く設定で、初心者でも楽しめるようにしているが、その場合、個々のタイトルの違いが倍々目につく。ここではあえて、モデルをHard、弾薬/燃料が有限で、太陽光線やGの影響も加わる、100%のリアリティに設定して飛行し、評価してみた。

位置・速度エネルギーをじゅうぶん感じられる 非の打ちどころのないフライトモデル

「WAR BIRDS」や「FIGHTER DUEL」などと違って、スティックを原形に操作した時に機体が暴れる挙動は無いが、重量と慣性をじゅうぶんに感じられるところはさすがだ。

少し遅い「話」になってしまいが、実際に空戦をしてみると、位置/速度エネルギーの重要さが非常に重要なファクターを占めるフライトモデルであることがよく分かる。これが感じられるフライトモデルを持ったFSは非常に少なく、本タイトルはその中でもバチバチにバランスが取れている。

上昇して位置エネルギーを抑え、下墜して速度エネルギーを貯えることがどれだけ重要かというところは理論で分かっていても、実際にFSで感じることは相当難しいものだ。しかし、大バウンスによって位置エネルギー/速度エネルギーを抑え、そのエネルギーを活用した機動を行うことで、旋回能力は高くともエンジンパワーの低い機体を撃墜する快感を味わえるCFS。フライトモデルは非の打ちどころがほとんどないといえる。



Information

開発元 : マイクロソフト株式会社
販売元 : マイクロソフト株式会社
開発所: マイクロソフト株式会社
インフォメーションセンター
03-54484-2300
価格 : オープン
OS : Windows 95/98/NT
CPU : Pentium 168MHz以上
メモリー : 16MB以上
ビデオ : 640x480x6、256色以上
(65536色以上、32768色
シーナリー用)
HDD容量 : 300MB以上
CDROMドライブ : 4倍速以上
サウンド : Windows 95C対応した
サウンドカード
対応API : Direct3D
PC 設定値 : PC-9821、NVIDIAスリー
発売時期 : 11月13日
©1998 Microsoft Corporation. All rights reserved

メッサーシュミット Bf109Eで戦闘中、敵機に機銃掃射を食らってしまっ。機銃掃射が赤い文字で後々と表示されていく。使用によって機体へのダメージは変わる。被弾することによって機体は揺れやすくなる。

各機銃の威力と弾道は 満点に近い仕上がり

登場する兵器は各種機銃とロケット弾、爆弾だ。戦闘機搭載の機関銃・機関砲、爆撃機搭載の高角砲等の威力/弾道など、どれも取っても満点に近い。しかし、対地攻撃用のロケット弾や爆弾の動きや威力が少々おかしいところが気になる。250kg爆弾1発でトラックコンボイが全滅しなかったり、ロケット弾1発で半壊数台メーメル内のオブジェクトすべてに被害が及んだり、被害が付きやすい現象も多い。空戦用の兵器の再現率が非常に良いだけに、余計にこちらが気になってしまう。製品版やパッチでの改良が望まれるところだ。

どんなパイロットもすんなり楽しめる ユーザーインターフェース

レシプロ機のFSとしては初と言えるかもしれないPadLock Viewと、8方向十字の8方向十字上の半周Viewを組み合わせた視界は操作性抜群。WARBIRDSシリーズのような半周視界に慣れたプレイヤー、PadLockに慣れたプレイヤー、どちらのタイプでも不自由しないインターフェースはさすがだ。PadLockができるFSの自由視界は完成度が低いという定説があったが、これを見事打ち破っている。比較されそうなMSFSを引き合いに出してみると、Virtual Cockpit視成（Sキーを1回押した状態）でもきちんと稼働する計器類が揃っている。

また、リアルさに関わるが、計器盤なしの全面面表示ができるのは魅力的だ。この画面モードでは計器類が取り払われ、見通しに非常に良くなる。さらに、画面右側に風景と座標のように、現在の姿勢/速度/高度/残弾/フラップの状態などがデジタル表示されるため、計器が無くても不自由しないのだ。ハードコアなファンにとっては「邪道」かも知れないが、計器盤の位置に敵機が隠れて見えにくい状態が続くような機動の練習には最適なViewだ。



計器盤なしの表示は非常に見やすい。ここまでの座標表示になると、敵機もすぐに計器盤の影に隠れてしまうので、そんなときには避ける。



機と計器盤と機銃の視界がきちんと区別されている。この距離で機がばっちり撃たれる機銃の威力がわかるだろう。



紙がいた被弾判定でリアルな空戦を再現

風の要素は新鮮そのもの。離着陸を難しくするだけでなく直進の空戦にも影響を及ぼす。

CFSに付属する第一次世界大戦時を再現した地形データも素晴らしい。テクスチャーをきれいにし、オブジェクトを減らしたため動作は軽く、フレームレートを気にせずに空戦が楽しめる。また、山間部はMSFS用シーリーのどれをとってみても追いつかないほどの出来栄。

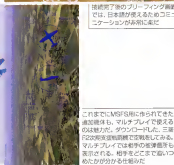
被弾箇所も細かい。例えば、「エレベーターへの被弾」と「エレベーター操作ワイヤー」の被弾ではそれぞれ機体に対する影響が微妙に違ってくるのだ。これは他にも適用されているようで、爆撃機を攻撃した場合、胴体部に一斉射撃を浴びせると敵機が沈黙したり、あるエンジンを集中攻撃するとそのエンジンが火を吹きだしたりとリアルこのうえない。これでパイロットも被弾してがたがたすれば実べきだが……。

マルチプレイは快適な接続性を保つ

マイクロソフトのゲームはマルチプレイの接続性が非常に良いことで有名だが、CFSもその例に漏れない。接続性は非常に良く、Ping値が500ms前後であればつながらないことはまず無いだろう。敵機を視認、戦闘に入るためにチャットを打つと、画面右から左へと電光石火のようにはメッセージが流れてゆく。それも、飛行画面にオーバーレイ表示なので非常に使いやすい。通常のTCP/IP接続でテストしたが、非常に軽快で、大きなワープやラグもなかった。β版を見る限りではデスマッチとチーム戦のみのようだが、製品版では共同ミッションなど、より多様なモードの追加が望まれところだ。（Warren大尉）



マルチプレイの接続性は非常に良い。Ping値が500ms前後であればつながらないことはまず無いだろう。



接続終了後のフリーフライング画面では、日本語が使えるためコミュニケーションが非常に楽だ。

これまでに開発がなされてきた追加機能も、マルチプレイで使えるのは魅力的だ。ダウンロードした、三葉FS2000改定版機銃で空戦してみよう。マルチプレイでは相手の被弾箇所も表示される。相手をもっとまてみたいのが分かる性能だ。



元相リアルタイム戦略シミュレーション「DUNE」のWindows版登場

デューン2000

今では当たり前のように1ジャンルとして定着しているリアルタイム戦略シミュレーションは、この「DUNE」が元祖と呼ばれている。人気作「WARCRAFT」もBlizzard社の開発スタッフがDUNEに参戦されて制作したのである。Westwood Studios社の作品というと、「コマンド&コンカー」が有名だが、歴史的な意味ではDUNEの方がはるかに重い。今回紹介する「DUNE 2000」は、マルチプレイ対応でリメイクされたタイトルである。

SF的なストーリー DUNEという作品について

フランク・ハーバートがデューンというSF小説を初めて世に出したのは1965年。ヒューゴ賞、ネビュラ賞などを受賞し、以後1965年まで6作（原書）に及ぶ長編スペースオペラとして人気を得た未完の物語である（ハーバート氏は1986年に死去）。日本では「デューン 砂の惑星」としてサブタイトル付きで呼ばれており、人気バンドPOLOCEのステージ名が出演した同名の映画も公開された。

小説は銀河帝国1万5千年の歴史をつづったものであり、読みごたえもさうぶんだ。「銀河帝国国内の権力抗争の進化という形で星々の不興を買ったアトレイデス（Atreides）公爵が、辺境の惑星アラクシスに封じられたことから物語は始まる。アラクシスは砂漠で覆われており、ランドワームという巨大な砂虫が生息する不毛の惑星であり、このランドワームから分泌される香料メランジは経済的価値が高く、結果としてアトレイデス公爵の経済的基盤は強化されていく。皇帝はアトレイデス家の威厳を恐れ、彼らと敵対するハルコネン（Harkonnen）家への援助を密に行っていた」

これが第1巻「砂の惑星」の冒頭部分であり、さらにこれから物語は極めてSF的で巨大なスケールで展開していくのである。ゲームの世界設定としては、先述のAtreides、

シナリオの冒頭で登場するMy Flowered Mother(Lady Elara Moray Treu)。このように、映画とほぼ同様のビジュアルシーンが多数組み込まれている



Harkonnenだけでなく、Ordosも加わった3勢力が戦うことになる。それぞれが銀河帝国国内で権力抗争を続ける貴族一家であり、Atreidesが砂の惑星、Harkonnenが水の惑星、Ordosが氷の惑星にそれぞれ本拠を置いている設定だ。3勢力間において基本的なユニットはそれほど違いはないものの、上級ユニットのいくつかは勢力独自のものとなる。

原作を知っていれば、道が勢力に対する思い入れも強くなるというものだろう。実際のゲームでは勢力間のユニットバランスは平均化されており、Atreidesを選んでも、強大な経済力を持つというわけではない。

すべてがリアルタイム戦略シミュレーションの基本に通ずる

DUNE 2000はリアルタイム戦略シミュレーションの先祖をリメイクしたタイトルだけに、ゲームとしてのツボはすべての同ジャンルのゲームに通ずるものがある。

DUNE 2000での資源は、原作どおりにスパイスと呼ばれる香料メランジだ。スパイスは建物の建設、ユニットの製造、アップグレードなどに必要なゲーム内で唯一の資源である。これを効率的にも効率的に大量に採取することで、圧倒的な優位性を築くことができる。

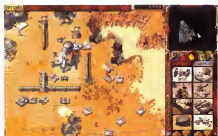
また、スパイスを採取するSpice Harvesterと呼ばれる車両や精製施設であるRefineryを攻撃すれば、敵を不利な立場に落とすことができるのも、このジャンルでは常識といえる特徴である。

さらに、特徴的な要素として、Concrete Slabと呼ばれるタイルがある。これを地面に貼ることで、建物が砂漠の気候によるダメージを受けないようにすることができる。このタイルを貼る作業は都市建設ゲームのようにあり、それなりに面白い。中心施設であるConstruction Yardをアップグレードすると2X2マスのほかに3X3マスのタイルも建設できるようになり、築地建設速度は劇的に向上する。このタイルを外れて施設を建設することもできるが、砂の上にはタイルも建物も作ることはいかない（建物は岩の上にはしか建てていけない）。建物の形や大きさによって、序盤でいかにばね位置に建設を進めようとして、後で苦労することになるだろう。

施設は、建物のために動力を必要とする。動力は



施設は建設だけでなく、アップグレードすることで、より強力なユニットが生産できるようになる。Wind Trapsなどのユニットを建造し、マップの隅にまで建設すると、資源上乗せがし。



ゲッパックと固定砲台で防衛を固めたものの、ユニットの移動が阻害されて、あまり効果的ではない。ユニットの生産を行わない施設を砂漠への出入り口付近に建設した時点で、失敗しているといえる。



Information	
開発元	Westwood Studios社
販売元	Westwood Studios社
価格	\$44.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 90MHz以上 (Pentium 133MHz以上推奨)
メモリ	16MB以上
ビデオ	16ビットカラービデオカード (2MB以上)
HD容量	60MB以上
グラフィック	4倍速以上
サウンド	QuadSound24ビット96kHz
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中(アメリカのみ)



ファン魂をくぎ付けにする
正統派シミュレーションRPG

ウォーロードⅢ: ダークロードライジング

一度プレイすれば病みつきになること請け合い。シミュレーションの確立したシステムと、RPGのエッセンスが融合したファンタジーシミュレーションの正統後継者、それが「WARLORDS III: DARK LORDS RISING」だ。

一見シンプル画面に凝縮された シミュレーションの神髄

辛口な評価で知られるゲーム関連のニュースサイト、GameSpot (http://www.gamespot.com/) で最高の評価を得た「WARLORDS III: DARK LORDS RISING」(以下、W3)。安価知らずのマニアをならせたいゲームとはどんなものか、と起動してみてもあまりに飾り気のないタイトル画面に驚いた。とりあえずシンプルプレイをしてみたら、ムービーもプレイ画面も至ってシンプル。悪く言えば稚気なくて古臭いくらいだ。

美麗なグラフィックと過剰な演出に慣れきったプレイヤーの興味をそそるとは言い難い。「これ、本当に面白いのか?」しかし、1時間もプレイすると、「正統派シミュレーション本来の面白さが感じられ、第一印象を勘繰ることに」

このW3、乱暴に書けばファンタジーの世界観を使ったターン制のタクティクスゲームである。最大8までのマルチプレイも可能で、AIとの対戦もできる。

システム自体も特に奇をてらったところはない。自陣の城からスタートし、ファンタジーではおなじみの聖騎士や魔術師の軍が得ち受けていることもある。最終的には魔術師の術を制して領土を広げ、蓄えを増やし、敵の本拠地を落とせばシナリオクリアだ。



戦闘時の画面すらも至ってシンプル。相手を倒したときも、ボンと倒れて消えるだけ。上には地形や戦闘結果による戦力増減が表示されている。



マップの描画は至ってシンプルだ。右側にはアイコン、全軍マップ、選択したStackの情報が表示される。現在は1Heroと8Armiesで構成されている。移動はStackを選んで目的地をクリックするだけ。とても簡単だ。

勇者と兵士を的確に使分け 都市を次々と占拠せよ

W3はごく一般的なターン制のシミュレーションだが、特に都市の制圧と、Heroと呼ばれる勇者をスカウトし、育てることが戦略上重要となってくる。都市は自軍ユニットを生産できるので、その攻めは戦力を増やし、支配地を広げるためには欠かせない。

都市ではStack(陣)を構成するArmies(兵士ユニット)を1ターンに1種類生産できる。各Armiesは個別の能力値が設定されており、強いArmiesほど生産ターンが多くなる。1Stackには最大8Armiesまで組み込める。Stackの総合能力はArmiesの総合値で決定するので、8Armiesをぎっしり詰め込んだStackは強力だが、たいがい移動が遅くなる。このことを踏まえて、戦術は移動力の高い少数の兵で攻め、都市近郊には精鋭を大量に投じ、さきさままで城壁を破壊しなくてはならない。合流や兵士の交換も簡単で、損失のあったStackに増援を送り込むことも可能だ。

都市は、旗の色でその勢力下にあるかが判別できる。クレーの旗は中立勢力を示すので、積極的に占拠しよう。占拠後の行動には四つの方法がある。都市を自軍の生産拠所とするOccupy。収入増加と引き換えに生産能力が落ちてしまうPillage。大金を手に入れた代わりには都市に害しいPlunderをみえ、生産能力を完全に失わせるSack。そして、都市を焼き払って城壁を停止させるRageだ。状況において使い分けが必要なのが、Rageで都市を破壊するメリットはほとんどない。また、占拠した都市に投資することで防衛力を上げることができる。

話はそれるが、W3では蓄えも重要である。戦闘での勝利、遺物の探索、クエスト達成、都市の城壁占拠を行う以外に金を増やす方法はない。しかも、前者三つはまったくのランダムだ。Armiesの増強を増やし、都市の耐久度を上げ、そして何より戦闘と探索のかめHero(勇者)を雇うには多額の金が必要になる。

敵の進軍を妨げつつ、自軍を進め、さらに金の心配もしなければいけないのだ。悪いのままだと帝国を作るのも楽ではない。

Armies以上に重要となっているのが、Heroの存在だ。Heroなしではシナリオはクリアできない。Heroは普通にArmiesと同じ感覚でStackに組み入れることができるが、多様なクラスがあり、特殊効果アイテムの所持と魔法の行使が可能だ。Stack内のArmies全体の能力値を上げる効果も持つ特別な存在なのだ。さらに、宝や、アイテムなどが手に入る道筋の長けができるのはHeroだけ。いかにHeroが重要な存在かは、実際のプレイで身を持って知ることにする。

どのシナリオでも常にHeroは不足する。30ターンあまり経っても、わずか3人のHeroしか登場しないシナリオもあるのだ。Armiesと違って、Heroは絶対に使い捨てにはできない。

Heroの軍を常に最強に保ちつつ、探検とクエストをこなして小金を稼ぎ、次のHeroに支払うための資金をかせぎ集める。勇者の役はかくも過渡的なものらしい。

右クリックをすると、その画面についてショートカットが表示される。ちょっと学び難いですが、いくつかは丁寧に



Information

開発元: Strategic Studies Group
販売元: Real One Entertainment
価格: \$44.99(US)
OS: Windows 95/98
CPU: Pentium 75MHz以上
メモリー: 16MB以上
ビデオ: DirectX5対応カード
HDD容量: 60MB以上
のインストール: 4倍速以上
サウンド: DirectX5対応したカード
対応API: DirectDraw
発売時期: 発売中(アメリカのみ)

©1998 Strategic Studies Group. All Rights Reserved.
Warlords is a trademark of Strategic Studies Group

早くも序盤で、使徒部隊同士が中立都市を争い合う状況に陥った。都市をいち早く占拠し、ターンごとのユニット生産量を増やすことが勝利につながる



ふんだんに含まれたRPG的要素 成長と探索の旅にも出かけよう

都市で生み出せるArmiesも次第に強力になる。状況によって、ランダムで精霊やドラゴンたちが戦力してくれ、軍に加わる。これぞファンタジー世界の筆路、といわんばかりの臨み方で、プレイヤーを助ける強力な国家となるだろう。非人間型のArmiesは特殊能力や有利な戦闘修正を持っているので、積極的に同盟を結ぶ。

また、戦闘やクエストで経験を得ることで、Heroはレベル10まで成長し、その都度アビリティポイントが授けられる。これを消費することによって、能力値の上昇、呪文の習得、戦闘時の追加効果の取得ができる。どれもやはりプレイヤーの自由なので、同じHeroでもプレイによって千差万別の成長をたどることになり、非常に面白い。

また、HeroのいるStackだけは、都市でQuest(使命)を受けられることがある。ある都市まで聖書を届けるといった簡単なものから、邪神殿の破壊といったやや重難度の高いものまで、1都市に約4〜6種が存在し、ゲームの面白さを増している。達成の壁には隠宝や呪文、秘密の情報が手に入る。勝利を目指すだけでなく、探索の旅としての楽しさも盛り込まれており興味深い。シミュレーションがメインでありながら、多分にロールプレイング的要素も加味されており、RPGファンもすんなりと入っていけるだろう。



StackにHeroと多数のArmiesで構成される。ユニットが表示されるとそこで少しづつ、実際のほんの少しの戦況が進行していく

都市をクリックすると、Armies生産画面が表示される。駅に思い入れを払うことで、生産可能なArmiesの種類は増えていく。町を生産させるか一息決めてしまえば、自動的にそのArmiesが用意していく



Heroがレベルアップした報酬。中々の特効薬で少しは外見と共に、強固したアビリティポイントなどが表示される。思い通りの勇姿を育て、戦いを有利に進めよう



ランダムマップ生成ウィザードでは、これでもういくらかカスタマイズできる

マルチプレイを助ける 柔軟かつ快適なシステム

マルチプレイには、通常の連続時のほかにMplayerを使用するモードと、販売元のRed Orb Entertainment社の提供するRed Orb Zone(以下、ROZ)で対戦するモードの2種類が用意されている。遊び方は、双方ともインターネットに接続されている状態で、起動画面のROZかMplayerボタンをクリックすればよい。

アカウントが無い場合、最初の接続時にセットアップとアカウント取得作業が行われるが、さほど時間はかからない。どちらも登録自体は無料だ。28.8kbps以上の接続が確保できればどちらを利用してでも動作に問題なくマルチプレイができるはず。Mplayerは実力別に3段階のルームが設けられており、見知らぬ相手と対戦する時は絶対の勝者だ。また、ROZは対戦するプレイヤーのスクリーンネームを指定して接続する形になっており、友人間でプレイに向いているだろう。

いずれでプレイしても、進む時間差を除けば非常に面白い状態でプレイが楽しめる。最大8人のマルチプレイを享受するためにはMplayerがお勧めだ。初心者の方には教え好きの上級者がいることもあり、アドバイスを受けられることもある。ただし、どちらも英語での会話が必要なのでその点は気を付けよう。(管野有希)



都市にいた敵ユニットをすべて制すと制圧は完了だ。その後の処理を四つのうちから選ぼう。早稲的に支配するもの、商業と信託の取りを占くものも自由だ



陸、海、空6種類のユニットを駆使して敵陣から旗を奪取せよ

リターンファイア2

戦車やジープなど、最大6種類のユニットを駆使して敵陣から旗を持ち帰る「RETURN FIRE2」は、総合的には見れば戦略性の強い3Dシューティングだ。しかし、ユニットの操作感が非常にリアルなため、個々の戦闘では、各種兵器のシミュレーターと見ることもできる。なんとも不思議な遊び心地のゲームだ。

基本は単純なCTFだが戦略性とリアルな操作感が奥深い

敵の基地に隠されている旗を発見し、自軍の基地へと持ち帰るのがこのゲームの目的となる。これは、「QUAKE」などでおなじみの Capture The Flag と呼ばれるルールだ。これだけ述べても、非常にシンプルなゲームに見える。しかし、旗を持ち帰るために進む敵との駆け引きはとて奥が深く、勝利を手にするためには相当の努力と工夫が必要となるのだ。

マップによっては登場しないユニットもあるが、旗を持ち帰るためにプレイヤーは Tank (戦車)、ASV (特殊戦車)、Jeep (ジープ)、Helicopter (ヘリコプター)、Jet (戦闘機)、PT Boat (雷艇) と、最大6種類のユニットを使用しなければならない。いすれもこのマップでも、敵味方とも同時に動かせるユニットはたった一つだけ。ほかのユニットを動かすためには、一度基地に戻るか、運んだユニットが破壊されなくてはならない。基地に戻るということは、勝手に旗を取る時間を与えることになる。つまり、選択ミスがそのまま敗北につながるのだ。

各ユニットは、実在の兵器をモデルにしたわけではなくて、細部のディテールこそ大味なもの、操縦してみた感覚はなかなかシビアだ。戦車や戦闘機など、6種類のシミュレーターが同時に楽しめるゲームと捉えてもらえば話は早いらう。

基本的な戦略はまずくとも旗を持ち帰ることはできない。各種ユニットを操縦するテクニックがなくては、敵の前で敵陣にスワップと化してしまう。どの時点でどのユニットを出すか、そしていかに機敏に操縦するか。勝利はこの2点にかかっている。複数のシミュレーターが組み合わさることによって、さらに別の面白さが生み出されているのだ。

マップごとに使用できるユニットの種類と数け設定されている。例えば、Jeepのストックがなくなってしまう旗を持ち帰ることは不可能になるし、うつて強力なユニットを出して返り討ちにあっても勝利はありえない。どの高度でどのユニットを使うかの判断はとて重要だ



6ユニットの特性を熟知し戦場で常に優位に立て

ここで、プレイヤーが使える6種類のユニットを簡単に説明しておく。

Tank

攻撃力が高く、装甲も厚いので、ある程度の砲の攻撃に耐えることができるが、移動速度はそれほど高くない。攻撃の基本となる。

ASV

無敵のミサイルを装備しているほか、地雷の敷設なども可能な特殊戦車。長距離の攻撃と特殊な武装を誇るが、移動が極端に遅く、装甲が薄いので運用が難しい。

Jeep

装甲は薄く、戦車が相手だとほぼ殲滅されてしまう。武装は豆鉄砲のような機銃が1基。しかし、装備が軽いだけに移動速度はかなり早い。旗を運び、基地に持ち帰ることができる唯一のユニット。

Helicopter

装甲は比較的低いのだが、特殊な低空飛行によって遠くのJetからのミサイル攻撃をかき除けるのが利点。TankやJeepに対して、機動力を生かした強力な攻撃が可能だ。

Jet

超高速での移動と、無敵のミサイルなどによる強力な攻撃力を持つ戦闘機。破壊力の大きな爆弾を1発だけ装備しているので、敵施設の破壊にも威力を発揮する。

PT Boat

移動も早く、Cannonや魚雷を装備しているなど、武装も充実。その上、旗を運ぶこともできるため、Jeepと組み合わせてうまく運用すれば大きな戦力となる。

これを見てもらえば分かると思うが、旗を動かし、地上にある自軍の基地まで旗を持ち帰ることができるのは、武装が非常に貧弱なJeepだけだ。敵基地には自動で砲撃してくる砲台が置かれていることもある。まずは、砲の移動施設や敵ユニットをTankやJetなどで破壊、けん制しておく。

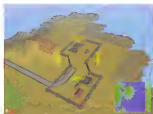
PT Boatから、砲台背後を攻撃した。砲台に砲の付けられたCannonは射程距離も長く、破壊力も強烈だ。砲台の背後にある砲の破壊力を一気に破壊せられる



Information

開発元 : Prologic社
販売元 : Ripcord Games社
価格 : \$49.99(US)
OS : Windows 95/98
CPU : Pentium 800MHz以上
133MHzセラーまたは
Pentium 133MHz以上、MMX
Pentium 200MHz以上推奨
メモリ : 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ : VGA対応のビデオカード
HDD容量 : 175MB以上
CD/DVDドライブ : 4倍速以上(24倍速以上推奨)
サウンド : 16ビットのカード
対応API : Glide, Direct3D, OpenGL
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

©1998 Silent Software inc





マップ選択画面と、対戦条件の設定画面。マップは全15種類以上が用意されている。対戦条件は、勝利を無条件にしたり、陣地の数を減らすなどの設定ができる

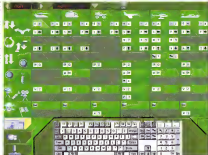


敵との戦力差はまったく無し 駆け引きと戦術で勝負が決まる

各マップで使えるユニットの種類や数、性能など、戦闘に際する各種条件は、敵もまったく同じだ。敵が動かしているユニットに対してより有利なユニットを使って迎え撃つてもいいし、あるいはその重をかくように、敵ユニットを一時的に無視し、敵基地へと攻撃をしかけて敵のある位置を先に特定しておくのもいい。いずれにせよ、各ユニットの数には限りがあるので、いかに損害を少なくしつつ、敵にダメージを与えていくかが問題となる。対等な条件の中、個々の戦闘でいかに有利な状況を作り出していかかが勝負の鍵となってくるのだ。

特に、シングルプレイでは際に操作ミスがほとんどないぶん、同じユニット同士をぶつけるとこちら側が圧倒的に不利となってしまう。このあたりの駆け引きが、このゲームの最大の面白さとなっているのである。

さまざまなユニットを運用し、戦術を練るために、操作時の設定は重要だ。キーボードの配置はジョイスティック、そのほかのユニットはキーボードなど、ユニットごとに設定することも可能で、前作に比べて操作性が向上している。



幅広い対戦相手を探せる Mplayerの対応が待ち遠しい

マルチプレイは、セットアップ画面から接続形式を選択して行う。画面下部にあるアイコンで、ホスト、クライアントを選択。ホストであれば、各種の対戦条件を設定して、相手が接続するのを待ち、クライアントであれば、ホストが開始したゲームに接続すれば対戦が始まる。かなり分かりやすいインターフェースとなっているので、どの接続方法でもほとんど迷うことなく接続ができるはずだ。

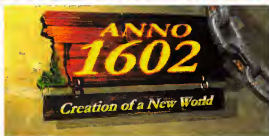
この方法以外にもう一つ、Mplayer (<http://www.mplayer.com>) という対戦用無料サーバーを利用した対戦にも対応しているのだが、残念ながら執筆の時点ではMplayer側の対応が滞っているようで、サービスが開始されていない。Mplayer側の準備が整えば、チャットをしながら対戦相手を探せる。さながらbattle.netのような環境で対戦を楽しむことができるようになる。Webを見た限りでは、今のところサービス開始の具体的な期日は決定していないようだが、returnfirell-fan@mplayer.com に対してメールアドレスを通知しておく、サービスの開始時期をメールで通知してくれるようだ。Mplayerを利用すれば、インターネットを利用した接続が簡素化されるだけでなく、広く対戦相手を探すこともできるようになるわけで、サービスの早い開始が待たれる。(経理家)



地上戦術を得意にした戦術のTankと一騎打ちだ。砲台は3段階に変更できる。戦術の場合は、1stのユニットが強いと定めておく、使いやすいく



Jespを上手く使って、敵のFlagを奪取し、成功した。右のプレイヤーで、自軍の基地(緑色の四角形)が正面にあることが分かる。このまま勝利へ向けて一歩進め



まずは無人島の開発競争だ
艦隊を作って隣の島に攻めこもう

創世記1602

完全日本語版

ヨーイ、ドン! で本拠地となる島を目指す。上陸したら地道に街づくりを楽しむ。最終的には艦隊を組織してライバルの島を攻め落とす。経済や産業構造を考慮しながら国力を高めよう。「創世記1602」は、大航海時代をモチーフにした開拓シミュレーションだ。

群島の王者もまず「木こり」から

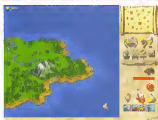
最初にプレイヤーに与えられるのは、1隻の帆船だけ。この船で未知なる島を開拓し、産業を発展させ、大艦隊を作り上げてライバルの島へ攻めこむ。これが「創世記1602」のゲーム展開だ。ある産業を開発すると、新しい産業が開発され、最終的に強い武器を作ってしまう。というシナリオなので、系統としては「サ・セ・トラースⅢ」や、「シヴィライゼーションⅢ」に近い。ただし、戦闘部分は「コマンド&コンカー」や「STARCRAFT」の要素を取り入れているので、こちらの方がやや風変わりといえる。

ゲームは4人1島が開拓すべき島を探るところから始まる。各島の船が一望に会っているので、ここで既に攻撃するものも可能だけれど、力が拮抗(きっこう)しているのでもう少し耐えるのがお手だ。従って、ゲーム前半は国力の増強に努めよう。

だれも手をつけない島を見つけたら、船を操縦させて港を作る。これで上陸完了だ。まずは建物の建設資源を確保するために材木小屋を建てよう。すると、本こりが現れて、周囲の木を倒して材木にしてくれる。続いて銅版や銅版の小屋を建てると、肉や魚などの食料が手に入る。このようにして、養牛小屋、小麦畑やパン屋などを、さまざまな建物を作っていく。各建物と産物は関連性を持っていて、例えば、羊の牧場を作ると、織物工場で帆布が作れる。食糧を作ればパン屋でパンができる。このように組み合わせればたくさんあり、最終的には鉄と帆布と木で軍艦を建造し、艦隊を組織するわけだ。

このゲームで面白いのは「交易」という概念。交易船が運んでくれる。こちらで余っているのを買い上げ、こちらに足りないものを売ってくれる。生産設備を持たなくても、すべての製品を手でできる仕組みである。この方法なら、漁村中心の島でも戦艦を建造できる。それに、商品の価格が操作できるので、相場でもうけることもできそう。島ごとに適した産業があるけれど、地形の不利は知恵で補える仕組みになっている。

交易船は常に中立の立場を取っているらしく、どの陣営にも取引しているようだが、ライバルとの交易の可否や



長方形を覚えて、なるべく大さめの島に上陸する。他島と同じ船にも上陸できるが、すでに船が居るようであれば、押し退けてしまえば、街を育てる船は無い



だいたいは大きな島に上陸し、住民たちがあつてまかかっている船がひたひた、建物の上に「9」マークが現れたら、船をいじり直して言うんだ。木こりの船に木がなくなったら、右を向って別の島に上陸する。コマンド画面にのぞいて解決しよう

同盟が自分で設定できる。また、母船を使って自らライバルの港に乗り込んで交渉することもある。

しかし、ゲームの勝利者は1人である。ある程度の国力に達したら、友好関係を破棄し、強力な艦隊でライバルの島を攻めよう。ここからは本格的な戦略シミュレーションだ。船や兵隊の操作はユニットをマウスで囲んで攻撃対象を指示する。STARCRAFTのような戦い方だ。敵艦隊が少し離れたところから射撃するなど、芸は細か。海戦では船が船腹を相手に向けて砲撃する。

策略を仕掛けるタイミングがマルチプレイの命運を分ける

マルチプレイは、2~4人が参加できる。ゲームは常に4人で行われるため、3人以内の場合はコンピュータプレイヤーが補充される。ちょっと気になることは、戦闘ユニットにプレイヤー名が表示されないことだ。プレイ中のチャットもできないので、マルチプレイ中もシングルプレイと同じ感覚になってしまうのがちょっと残念と思う。しかし、相手がコンピュータか人間なのか分からないのも、一戦連った緊張感がある。

良いところは、常に他島の状況を確認できること。相手の様子を見ながら、序盤はひたすら島の開発にあたる。島を調子よく育てること自体がかなり難しいので、内閣政大、交易利益のバランスをうまくとりながら、戦闘準備を整えていく。交易によってライバルと良い友好関係も、勝利のために破綻させなくてはならない。

つまり、最も友好関係の薄い島から攻め落とすことになるが、このあたりは、現代社会の国際的な関係や連帯感。戦闘より、経済や貿易政策の手帳が問われる。東土向きのゲームだと考えられる。(杉山淳一)



一つ目の島を開発し、上陸して、隣の島を開拓しようとしたところから島の発展と資源、海軍とともに関係が深まる。当然、このゲームは、船の数が多ければ、島の開発が容易になる。ゲームの目的は、島を育てて、隣の島に上陸して、隣の島を開拓すること。つまり、島の発展と資源、海軍とともに関係が深まる。当然、このゲームは、船の数が多ければ、島の開発が容易になる。ゲームの目的は、島を育てて、隣の島に上陸して、隣の島を開拓すること。



Information

発売元: Sunflowers社
発売元: 株式会社スー
販売元: M3エンタテインメント
発売時期: 株式会社スー
コーポレーション
0266-38-1561
価格: 9,800円
OS: Windows 95/98
CPU: Pentium 133MHz以上
メモリー: 32MB以上
ビデオ: PCI(640x480x256bit)
HD容量: 80MB以上
CDROM/FDD: 4倍速以上
サウンド: SoundBlaster16/50カード
対応API: DirectDraw
PC対応: x
発売時期: 11月2日

©1998 by SUNFLOWERS Interactive
Entertainment. Software GPH
All rights to the software text, graphics, music
illustrations and handbook etc. reserved



大量の味方機を自由に指揮して
欧州の空を制圧せよ

ヨーロッパ空戦

「FALCON」シリーズで知られるMicroprose社が送り出す、久々のフライトシミュレーターが「EUROPEAN AIR WAR」だ。第二次世界大戦真っただ中のヨーロッパ、大空の騎士は空を裂く。

指揮官としての能力が問われる 編隊空戦をリアルに再現

連合軍西側空軍機10機以上が編隊で暴走し、密着して防衛兵隊の機群を形成する。もちろん、排気タービンを装備した高々度戦闘機は滑りやすい。そんな中に「長っ鼻ドラゴン」こと、FOCKE-WULF FW.109D-9（以下、FW.109D）が、防衛砲火をものめせず上空から突入する……。第二次世界大戦を題材にした「EUROPEAN AIR WAR」(以下、EAW)では、こんな現実味あふれるシチュエーションがきこえと再現され、アメリカ、イギリスから連合軍、ドイツ軍双方からそれぞれに参加することができる。BOEING B-17F FLYING FORTRESS（以下、B-17F）の防衛砲火の威力が、MESSERSCHMITT Bf109gの強力な30mm機関砲などはフライトシミュレーター（以下、FS）のしにせ、Microprose社らしくリアルと再現されており、それぞれの機体/兵隊の特長を生かした空戦が可能だ。

しかし、それらの要素をいくらか有効に活用したとしても、たった1機で戦隊の行方を決定することはできないだろう。第二次世界大戦から編隊単位での戦闘が確立されたからだ。

そのため、EAWでは、10機以上の戦闘機に指示を出しつつ、空戦を進めてゆく方法が採用されている。無線通信による指示に忠実に従って動く味方機は頼もしいが、的確な指示が出せなければ1機また1機と各個撃破されてしまうだろう。慣れないうちは指揮する立場でゲームを進めるべきかもしれないが、大量の味方機を指揮しつつ空を制圧することが、このゲームの醍醐味のひとつとして挙げられるのではないだろうか。

視界は、自動的に敵を追うPadLock Viewと、任意の方向を見る着弾りViewの両方をサポートしている。中でも、マウス操作でぐぐぐぐ視界を望まれるVirtual Cockpit Viewが目新しいが、このViewも洗練されていて使いやすい。

また、スロットルの80%~100%の領域を長く使ったエンジンのオイル温度が上がっていき、そのままにしておくとオーバーヒート、しめいには壊れてしまう。空戦が長引くと、どこでオイルを冷却するが難儀の分かれ目になってくるといって、面白いシステムになっているのだ。

視界の中心のどこでも、PadLock Viewは
指先で動かして確認して見たい



ドイツ軍を倒せば、世界初のジェット戦闘機
MESSERSCHMITT ME 262A-1
"SH-VALKYRIE"が使える。重量1800kgを
持つ機体はなんと1000km/hの最高速度を
誇る。何が出来るだろうか？



PING値500、288kbpsモデムのKALI接続でも マルチプレイは快適に動く

モデム同士の接続がここまで快適にできるFSは数えるほどしかないのでは、と思うほど通信遅延ルーチンはスムーズに動作する。PING値500前後の相手と288kbps接続で、KALI経由のIPX接続テストを行ったが、ワープや座標ずれなどの現象はまったくなく、快適な空戦が可能だった。2人での対戦しが試していないが、この快適さなら、4人での2 on 2などでも大きな問題はなさそうだ。また、単純に相手と空戦するモードだけではなく、AIが降る爆撃機/戦闘機を迎撃する「Intercept」や、地上目標を破壊する「Bomb Target」などのミッションがマルチプレイでも数多く使えるのは好評が持てる。

今回評価に使ったベータ版では、対応予定のGlide、Direct3Dのうちの、Glideにはまだ対応していなかった。掲載した画像はすべてDirect3Dで撮影したもののだが、それでもいさよふた美しと感じられる。これが製品版でGlideに対応したとき、いったいどこまで盛り上がるのか楽しみだ。

グラフィックの良さは、単に美しいだけでなく、敵の動きや位置がファンに心を通うものがあるのだ。コクピットから、見るプロペラが見えるだけでも衝撃的だが、機銃を照射すれば重さや方向がばらばらと検出されるのが見える。その上、コクピット内エンジンに備わっている機体で、エンジンが爆発を待たず、その煙で視界が悪くなることも画面に表現されているのだ。もちろん、煙の顔はすべて手動処理が施されていることは言うまでもない。中でも一見の価値があるのは、筆者が現存のどのFSよりも美しいと思った「雲」の表現かもしれない。全体的にリアル傾向のレトリック物FSとしては素晴らしい出来栄といえるだろう。目新しい要素は少ないが、マルチ、シングル共に楽しめる1本だ。(Warren大尉)

長く伸びる美しい上を、ドイツ軍の最新機
FW.109Dが追いつく。自機はプロペラが特徴的



Information

開発元: Microprose社
販売元: 株式会社メディアクエスト
取扱い会社: 株式会社メディアクエスト
ユーザーサポート
03-3222-8838

価格: 8,800円

OS: Windows 95/98

CPU: Pentium 165MHz以上
3Dアクセラレータ: 必要
Pentium 133MHz以上
(Pentium 200MHz以上推奨)

メモリ: 32MB以上

ビデオ: Direct3D対応のカード

HD容量: 22MB以上

CDROM: 未定

サウンド: DirectSound対応したカード

対応API: Direct3D, Glide

PC-対応機種: x

発売時期: 11月27日

©1998 Microprose Inc. All rights reserved.
1998 The Pacific Air War and MICROPROSE are U.S. registered trademarks
and European Air War is a trademark of Microprose Inc. or its affiliated companies.
All other trademarks are the property of their respective holders.

QUAKE II MISSION PACK GROUND ZERO

賢くなったモンスターどもを
新兵器を駆使して殺しまくろ

クエーク II ミッションパック: グラウンドゼロ

3Dシューティングの金字塔「QUAKE II」のミッションパック第2弾「GROUND ZERO」がついに登場した。と渾身の新兵器や、巨大な新モンスターばかりに目がいってしまいが、実は、敵モンスターの思考ルーティンや、各ミッションのストーリー展開など、細かな部分もかなり盛り込まれ、改良されているのだ。

QUAKE IIの世界観を継承しつつ 新たな要素がてんこ盛り

「QUAKE II」のミッションパックとは、id Software社各誌のアートオンを指す。その完成度の高さは第1弾の「THE RECKONING」で実証済みだ。先祖であるQUAKE IIの恐怖感や緊張感といったものの独特の雰囲気を再現しつつ、オリジナルの要素も盛り込んで、全世界のQUAKERの期待にガッツリと答えたゲームに仕上がっていた。当然、次回作への期待も膨らむわけだが、この「GROUND ZERO」では、その期待をはるかに上回るほど、面白いゲームになっていたのだ。

まず、今回モンスターの強さや行動パターンなどが一新され、バランスが整えられている。例えば、今まではたて突っ込んでくるだけだったGUARD系サコも、今回はプレイヤーを発見すると物陰に隠れながら攻撃したり、後方に下がって待ち伏せをしたりする。プレイヤーを追いかけつづけるタイプのモンスターなら、障害物をジャンプで乗り越えたり、エレベーターを使って上り回して接近してくる雲の橋がまた、

今回新たに書き起されたモンスターは7種類ほどあり、この思考ルーティンとバランス変更によって、すべてのモンスターが新鮮に感じるはずだ。

死んだモンスターを生き返らせるMEDIC COMMANDERは、従来のMEDICがより武装強化されたものだ。後方から、攻撃タイプのモンスターとコンビを組んで襲ってくる。ほかには、クモのような体をもち、天井に張りついているSTALKERと、空中巨大ロボのようなCARRIERなどがある。STALKERは突然天井から落下して、プレイヤーの攻撃をジャンプで避けながらカサカサと接近。ある程度ダメージを食って、ひっくり返って死んだふりをする様なモンスターだ。



天井に張りついている、プレイヤーが接近すると降りてくるクモのようなSTALKER。また、壁面にTURBINEが設置され、ミサイルやビームを発射してくる

PROX LAUNCHER を発射すると、弾が壁面に張り付く。敵が接近してくると、ビビッという警告音と共に爆発。ほかの敵と併用して使うという使い方



シナリオ方面では、今回は制限時間が設定されたパターンが多い。例えば、コアを破壊するとフロア全体が破壊される場面では45秒以内に脱出しなければならず、とにかく気が抜けない。また、各マップのわなも巧妙になっている。その上、今回は天井にTURBINE(砲台)まで設置され、進入者をしつこく攻撃してくるのだ。

ツボを押さえた新兵器と新アイテムの登場で マルチプレイがさらに面白い

新たに登場する武器は四つ。まずは、懐かしさのQUADで登場したCHAINSWORD。「QUAKE」では、DOOM DAMAGEを取ってのおだてで突進してくるQUAKERがいたが、今回もそんな活用法が似合いそうだ。そして、これまで懐かしさのQUAKEで出現したNAIL GUNとまた同じ性質の武器、ETF RIFLEがある。弾の発射速度が速く、いまいち決め手に欠ける部分までまったく同じ使い勝手のほうらしい。PROX LAUNCHERは爆着弾を放射する。弾は発射後、壁や天井にくっつき、敵が近づくと爆発するのだ。威力は強いものの、敵の接近を知らせてくれる警報機わりにも使えるので、マルチプレイで大活躍しそうだ。最後は、目標に向かって一直線にビーム放射するPLASMA BEAMだ。これを見るだけでも気持ちよさそうに武器だ。

武器だけでなくアイテムも増えていて、しかもマルチプレイでの戦い方が大きく変わってしまうのだ。すこし効果を持つアイテムまで登場する。IR GOGGLESは、使うとアイテムや人間を赤く表示してくれて、増がけでのキャンペーン対策になる。空中に浮遊してプレイヤーをバリアで守ってくれる小型ボール、DEFENDER SPHEREなども面白い。マルチプレイ専用のアイテムで、自分の分身をあとおりしてその場に立たせるDOPPELGÄNGERという反物質ドロッパーや、究極の攻撃力を持つ反物質爆弾、ANTI-MATTER BOMB なんてのも登場する。マルチプレイでの駆け引きがさらにおもしろくなるだろう。

全体的によくまとまていて、悪く言えばこじんまりしていたTHE RECKONINGに比べて、このGROUND ZEROは大きく改良を加えつつ、オリジナルの雰囲気を壊していない。シングルプレイもマルチプレイも別ゲームと言えりまで変更されているので、「いまだにQUAKE II?」とまで言わなくても、ぜひともプレイしてほしい。

(三須隆弘)



©1999 id Software Inc. All rights reserved.
Developed by Rogue Entertainment, Inc. for id Software Inc.
Distributed by Activision, Inc. under license.
Quake and the id logo are registered trademarks of id Software, Inc.
Quake II, Quake II logo, and trademarks of id Software, Inc.
Activision is a registered trademark of Activision, Inc.
Rogue Entertainment is a trademark of Rogue Entertainment, Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.



Information

開発元 : Rogue Entertainment
発売元 : id Software社
販売元 : 7777ピクチャーズ株式会社
問い合わせ : 7777ピクチャーズ株式会社
CS-034-01-0453
価格 : 5,800円
OS : Windows95/98
CPU : Pentium 60MHz以上
(Pentium 133MHz以上推奨)
メモリ : Windows 95/98の場合
16MB以上(Windows 98以上推奨)
Windows NTの場合24MB以上
ビデオ : DirectX対応のカード
HD容量 : 150MB以上
インストール : 4倍速以上
サウンド : SoundBlaster16以上
対応API : OpenGL, DirectX
PC版(価格) : PC-9821, N/Aシリーズ
その他 : 製品版QUAKE IIが必須
発売時期 : 12月



DOOMから派生したCHAINSWORD。切り口に鋼鉄の剣は、動員音が食った。でも、ダメージはそれほど高くはない。

世界一のプロフェッショナル空軍を操り
敵を撃破せよ!



イスラエル エアフォース

本格派のコンバットシミュレーションに定評のあるJane'sブランドから「ISRAELI AIR FORCE」が発売された。期待の最新作は、初心者でも手軽にプレイできる仕上がりとなっている。

簡素化されたフライトモデルなど 飛ばしやすさを体感できる

「ISRAELI AIR FORCE」(以下、IAF)は、その名のとおりイスラエル空軍を題材にしたフライトシミュレーター(以下、FS)である。イスラエル空軍は、世界で最も多くの実績を継続したエリート空軍であるが、国土面積が狭いことから、大規模な空軍の運用は不可能となっている。そのため、小規模ながら高度に訓練された少数精鋭タイプの空軍として誕生することとなった。その自慢の訓練レベルと西側最新鋭の兵器によって、数々の戦績に圧勝してきた、まさに実戦にたぎる空軍である。

なお、このIAFには、「ISRAELI AIR FORCE 50th ANNIVERSARY」というイスラエル空軍50周年を記念したCD-ROMが付属されており、多くの秘蔵ムービーによってイスラエル空軍の誕生から現在までをたどることができる。FSが好きで、イスラエル空軍に興味のある方には、このムービーだけでも大いに価値あるものとなるはずだ。ゲームは、実際にイスラエル空軍に配属されている7機の戦闘機・戦闘爆撃機を選び、ミッションを遂げていく。ハードコアなFSというよりは、むしろシューティングゲーム気分が先行するシンプルなFSといえるだろう。フライトモデルは簡素化され、初心者でも飛ばしやすくなっており、敵機のAIも簡単に抑えられている。ミサイルの精度也非常に高い。周辺諸国の空軍に圧勝したイスラエル空軍の雄姿を再現したのかもしれないが、少しやりすぎの感もある。また、近距離戦が存分に楽しめるように距離



Shoot Down! 敵機を撃墜しに戦闘に。粘り強く待ちと地形の読みが目になってくる

によって見え方を調整してあるので、ほかのFSに比べて機銃戦ではターゲットが大きくなり、当てやすい。これは、同ブランドのUSネービーファイトスシリーズと同じ手法である。一見すると、作り込みの甘さと受け取れるが、初心者FS入門に役立つ機能がふんだんに盛り込まれているのもいえる。

マルチプレイの軽快さは 特筆すべきものがある

対空戦闘は、先に述べたように手軽なものとなっているが、対地攻撃は別格である。対地レーダーの検知モード(GMTモード)と固定目標探知モード(MAPモード)の2種類の対地レーダーを使いこなさなければならないというのは、珍しいことではない。しかし、テレビ観戦型のミサイルが、発射後に目標からの誘導を必要とする点などもきちんと再現されている。飛行中のミサイルのテレビカメラから送られてくる映像を見ながら、ミサイルの着弾地点へと手動で誘導するという操作をしなければ、余計なという本格派ののだ。

シングルプレイでは、キャンペーンミッションの数が豊富な点が注目である。6日間戦争を再現したストーリーカルキャンペーンが3本と、架空のキャンペーンミッションが3本、合計6本のキャンペーンミッションをプレイすることができる。できればダイナミックキャンペーン方式を採用してはしかつたところだが、どうきやすからいえば、通常のミッションクリアル型を採用したのは正解かもしれない。

IPXとTCP/IPに対応するマルチプレイには、AI機を入れても軽快に動作する洗練されたルーチンを搭載。AI機を含んだ4 on 4バトルや、人間が無敵隊長を務める攻撃部隊によってAIの基盤や防空隊をせん滅するといったミッションを実行することができる。マルチプレイの最中にAI機を登場させると、ぐくぐくと通信環境が悪化するFSが多かった中、これを成功させたIAFは、FS界にマルチプレイの新しい風を巻き起こすかもしれない。(Warren大尉)

中東戦から海軍戦を破る。地形に人口密度から割り出した優先度を付けた付いているため、高度3000以上から見ると非常に美しい



付録CD-ROM「ISRAELI AIR FORCE 50th ANNIVERSARY」には、このような進軍ルートなどの情報も収録されている



Information
発売元：エレクトロニック・アーツ
販売元：エレクトロニック・アーツ
販売店：エレクトロニック・アーツ
カスタマーサポート
03-5436-6489

価格：8,800円
OS：Windows 95/98
CPU：MMX Pentium 200MHz以上
(MMX Pentium 266MHz以上推奨)
メモリ：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ：SVGAビデオカード
(640x480x24bit以上)
HDD容量：257MB以上(3GB以上推奨)
CD-ROMドライブ：24倍速以上
サウンド：DirectX 5対応サウンドカード
対応API：Direct3D
PC実装環境：PC-9821、NOSシリーズで
発売時期：発売中

F-16をベースにしたイスラエルの戦闘機「LAVI」は、世界の最新の技術がふくまれている





ウッズになるか、ウッズと回るか
ゴルフファンの憧れをグリーンに飛ばそう

タイガーウッズ 99 PGA TOUR ゴルフ

完全日本語版

「人生はラフとバンカーの連続だ」と、あるゴルフファは語ったけれど、タイガーウッズは生まれたときからフェアウェイを歩いてきた。その後パソコンで対決したり、ゴルフの極意を伝授してもらったりできる。ゴルフファンにとってはまさに夢のタイトルが、「タイガーウッズ99 PGA ツアーゴルフ」だ。

手取り足取りゴルフの極意を
実写のウッズが教えてくれる

この「タイガーウッズ99 PGA ツアーゴルフ」は、あのタイガーウッズが実写で登場する。プレイヤーは、時には彼と戦い、時には彼のアドバイスによって技を磨いていく。こう書く、よくあがりなキャラクターとけが売って、バランス軽めのゲームに聞こえるかもしれない。しかし、ゴルフゲームとしても一級品の仕上がりなのだ。絵や音の装飾も素晴らしいが、肝心のゴルフ部分がきちんとシミュレートされている。

エンターテインメント性を重視してゴルフゲームを作ると、風向きやグリーンのかせを誇張しがちだが、このゲームでは嵐や芝の影響がリアルで控えめなので、プレイヤーの技術レベルがそのままスコアに反映される。アメリカのコースを忠実に再現していることもあるだろうが、リアリティにこだわるタイガーウッズの意見が反映されたのだろう。ゴルフ界の貴公子と呼ばれる彼を迎えるだけのことはある、というわけだ。



ショット自体の操作はシンプルだが、クラブの選択やショット方向の決定は使用した。左側に表示されたホールマップや、プレイ画面に出てくる目標地をシグナルすれば、クラブは自動的に選ばれる。



実際の絵からウッズのリアクションも完全再現。バットが壊れないと悩み、チップインが楽になるとガッツポーズ。タイガーウッズからのファンサービスだ

ショットはメーターの回転タイミングに合わせてマウスをクリックするタイプで、ほかのゴルフゲームを経験している人ならなじみやすい。しかし、メーターの回転速度とクリックの判定はシビアなので、ピークパワーでまさぐり飛ばすには練習が必要だ。

ユニークなのは、「保守的」と「攻撃的」の2種類のアドバンスモードがあること。ショットに自信があるなら攻め、自信がないなら守り、それぞれのシチュエーションによって、クラブ選択から足の位置、スウィングのかけ方までアドバイスしてくれる。世界一優秀なキャプテンなのだ。この機能のおかげで、ショットに慣れる時間が減り、マルチプレイでもテンポよくプレイが楽しめる。

このゲームへのタイガーウッズの取り組みは半端ではない。彼の協力のおかげで、プレイヤーは彼と一緒にラウンドできる。あるいは彼をコーチとして観戦することも、自分が彼となって喝さいを浴びながらプレイすることもできる。ここでもゲームに親和性があるゴルフファは使えないものだろう。

本物のゴルフ場ではこうした
カメラアングルとナレーションの演出

マルチプレイでは、実際のゴルフと同様に、4人のプレイヤーとラウンドできる。いちばんのお勤めは社内/校内LANでの対戦である。なぜなら、ラウンド中はチャットができないからだ。例えば、4人でラウンドしている場合、自分以外の3人がショットしている間はなにもしなくていい、相手のショットを眺めることしかできない。本物のゴルフなら、互いの自慢話で盛り上がり、某お正月番組のように「英語禁止ホール」を実践したりもできる。社内/校内LAN/DIX接続などで相手が近くにいるならそんな会話は可能だが、電話回線の向こうの相手とは、仲間を慕う面でのチャットしか同意されていない。ゲームはフル画面表示なので、ICOなどのチャットツールを使う場合もゲーム画面と同時に表示することができないのだ。会社や学校の壁紙に、職場のギャラリを集めてラウンドするような遊び方が面白いと思う。

ひとたびゲームが始まれば、テレビ中継観戦の興奮がカメラアングル、と想やて、時として鋭い指摘の日本語ナレーションがプレイヤーの気分を盛り上げてくれる。マルチプレイでは、プレイヤーごとに違うナレーションになり、いつも自分だけを盛り上げるように語り掛けてくれるのだ。友人たちとプロトーナメントに出場した気分が盛り上がる。(杉山淳一)

ショットの前に、奥の奥にTPSマークが出たら必ずチェック。タイガーウッズのアドバイスがすぐで返ってくる



得意な方向にのびのびと



実際のタイミングのショットで取られる。タイガーウッズの必殺技「Tiger Shot」は強力な打撃力とともに、後が炎や豪雨に包まれるのだ



Information

開発元：エレクトロニック・アーツ
販売元：エレクトロニック・アーツ
販売元：エレクトロニック・アーツ
販売元：エレクトロニック・アーツ
価格：9,800円
OS：Windows 95/98
CPU：Pentium 133MHz以上
(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ：SVGAグラフィック(1MB以上)
HD容量：100MB以上
対応OS：4倍速以上
サウンド：Windows対応のカード
対応API：Direct3D、 Glide
発売時期：発売中

©1999 Electronic Arts

IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER



最新の艦上戦闘攻撃機を
シミュレートした本格派

IF/A-18E キャリアストライクファイター

Super Hornet をモデルにしたフライトシミュレーターが
発売された。最新のアビオニクス(電子装備)を駆使して
現代戦を体験できるこの作品は、内容もかなり本格的だ。

かなり凝ったキー操作の作り込みは
マニア好みの仕上がり

この「IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER」(以下、CSF)は、名前のとおり、現在開発中のF/A-18E戦闘攻撃機のE型をモデルにしたフライトシミュレーター(以下、FS)である。従来のA-型との違いは、機体を若干大型にし、燃料と兵装の搭載量を増やして、戦闘行動半径も大幅に拡大された発達型の機体となっている。

実際にプレイしてみると分かるが、キー操作はかなり複雑な部類に入る。左右のエンジンのスタートキーや、2段あるフリップの上げ下げ操作など、かなり凝っている。兵装のタイプを切り替えるたびに、HUDのモードも同時に変更しなければならず、さらにマスターアームスイッチを入れなければ、全兵装が安全装置でロックされるため使用できないなど、気を付けるにも多くの手順を必要とする。かなりマニア好みの仕上がりだ。

グラフィックスは、3Dアクセラレーターを使用しても今のFS系の画面としては良い感がある。高々度を飛んでいるときの地形は非常に美しいが、下に降りると荒れが目立ち、少々幻滅してしまうかもしれない。

中距離以上であれば、地形の描写は美しく見える。ただし、目を凝らすほどではない。



ミッションのフリーフライト機能。ミッションの自由度はもちろん、画面の縮尺や速度など、すべてがユーザーに任されている。なかなか面白い。



E型のコックピットは、C型で使われたアナログ設備のいくつかをモニタ表示に置き換えられ、より近代化している。

逆に、脅け方は非常に凝っている。空母でエンジンの始動キーを押し、しばらくするとタービンが回り上がりながら回転を上げていくのがよく分かる。ミサイルを撃たれたときの効果音も、かなり雰囲気が出ています。音に関してはかなり満足できるだろう。

アビオニクスの出来も素晴らしい。レーダーのシミュレート性は、レーダーSIMといわれるほど評判の「F/A-18 KOREA」に劣らない。そのほか、D型に付いていたアナログ計器の多くがDDI(Digital Display Indicator)に表示できたり、タッチパネルディスプレイで操作できたりして、操作を楽なだけでなくも苦勞だ。

対空戦はBVR戦(可視範囲外での戦闘)がメインで少々迫力に欠けるが、このゲームの本当のたいごは対地攻撃にある。E型になって強化されたアビオニクス、格段に向上した対地攻撃の搭載量、AWACS(早期警戒機)とのデータリンクを活用して、効率が倍返しに増えるわけだ。各機能の操作は もちろん、こういった現代戦システムそのものをマスターしていなければ、ミッションクリアは到底不可能である。

マルチプレイでは 対戦と協力プレイが楽しめる

KALIT 1 on 1のインターネット対戦を試してみたが、操作性もパフォーマンスも問題なく、快適に楽しむことができた。接続の平準も簡単で、ゲームのモードをホストが選択する間にチャットで打ち合わせることができる(もちろんゲーム中も可能)。ゲームの接続はDirectPlayをサポートし、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPの選択が可能。ゲームモードは、対戦のほかにも共同でAI相手にミッションをプレイすることもできる。対戦と協力プレイ両方を楽しめるFSはそれほど多くないので、これはうれしい機能だ。協力プレイは、追加パッチを当ててここで使用できるようになる。

何人まで実用的に集まるかはチェックしていないが、おそらく対戦モードでは、2 on 2くらいであれば快適に遊べるだろう。世界関係が強いので、レーダーに敵を捕らえないと、やすやすと背後を取られてしまうこともあった。ゲーム内容の難易度は高いといえる。

このように、CSFはグラフィックや演出で訴える材料は少ないものの、アビオニクスが複雑な点などを考えると、中・上級者向けのFSといえる。難しいだけに、ミッションクリアしたときの達成感は、ほかのFSよりも大きいはずだ。

(Fujie)

マルチプレイで1 on 1の対戦時のショット。動きはなかなかスムーズだった。



Information	
開発元	Interactive Magic社
販売元	Interactive Magic社
価格	\$39.95(US)
OS	Windows 95
CPU	Pentium 166MHz以上 Pentium II 233MHz以上推奨
メモリー	24MB(32MB以上推奨)
ビデオ	SVGAビデオカード (1024x768x16, 256bit)
HD容量	120MB以上
CDROMドライブ	8倍速以上(12倍速以上推奨)
サウンド	DirectX対応のカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカ、カナダ)

©1998 Interactive Magic, Inc. All rights reserved.



浮遊戦車を操縦する
3Dシミュレーション

ガンメタル

「GUNMETAL」は、地上数フィートを滑るように移動する戦車RPV(Remotely Piloted Vehicle)を操縦し、さまざまなミッションをこなしていくという3Dシューティングだ。革新的な目新しさこそ見受けられないものの、グラフィックやスピード感など、じゅうぶん楽しめるものに仕上がっている。

高機動力を誇るRPVを駆使して多彩なミッションに挑め

舞台となるのは、近未来。プレイヤーは、21世紀初頭の創業以来、成長を続ける超巨大企業Nataka Corporate Empireが抱える私設軍隊の一員として、さまざまなミッションに立ち向かう。

プレイヤーが操るRPVは、ニューラルネットワークを利用し、遠隔操作で動かすようになっている。簡単に言えば、「ラジコン戦車」となるのだが、だからといってオモちゃのようなものを想像してもらっては困る。戦艦能力を持った強力な装置や機動力の高さはかなりのもの。時速200km近いスピードで移動することさえ可能なのだ。

与えられるミッションは、その内容も舞台も、実に多種多様なものが用意されている。海岸沿いに作られた畑で農作業用のロボットが働いているのを横目に見ながら、隠された飛行船を捜索するようなミッションがあるとか。例えば、高層ビルが林立する大都市の真ん中で、Natakaが所有するビルの最上層にいる悪人を救出するミッションもあったりする。このあたりの構成はなかなか凝っていて、プレイヤーを飽きさせることがない。マップの構造も、立体的によく作られていて、探索することも、個人的にはかなり楽しむことができた。

また、ミッションの遂行によって得たお金で、自分が操縦するRPVをパワーアップさせていく、というシステムにも注目したい。RPVには4種類のシャーンが用意されて

いて、ここにはさまざまな武器を搭載することができるようになっている。大きいシャーンほど、エンジンパワーが高く、搭載できる武器が多くなるが、その分、トップスピードは落ち、小回りがきかなくなってくる。場所によっては通り抜けられない場所も出てくるなど、デメリットも大いにある。高速度移動と、どんな所でも入り込める機動力を取るか、強力な砲の攻撃に負けない防御力と、それに対抗し得る火力を装備していくか。こういった判断はマルチプレイでの対戦においても、プレイヤーの顔を悩ませるのだ。



画面分割によるマシン1台での対戦も可能

この「GUNMETAL」には、DOS版の実行ファイルと、DirectXを利用したWindows版実行ファイルの2種類の実行ファイルが同梱されている。マルチプレイでの対戦を楽しむ場合、この違いが大きく影響する。DirectX版は、IPX、TCP/IPはもちろん、モデムやシリアルケーブルでのダイレクト接続をサポートしているのに対し、DOS版は、IPXのみしかサポートしていないのだ。今どきDOS版を同梱する意は不明だが、シングルプレイの場合、環境によってはDOS版のほうが若干のパフォーマンスアップが見られることもあるようだ。

ユニークなのは、画面を分割し、1台のマシンでもマルチプレイが可能になっているという点。対戦する両者がキーボード+マウスでの操作に慣れている場合など、操作性の面で、決して差はないものではないが、手軽さという意味ではこれに勝るものはない。

マルチプレイ時のゲーム形式は、設定された所持金の範囲で、シャーンや搭載武器をすべてプレイヤーが最初に選択する「Normal Deathmatch」、すべての武器が与えられている代わりに、弾薬がゼロの状態からスタートし、フィールド内でアイテムを拾って補給する「Scavenger Hunt」、武器と弾薬をフィールド内でアイテムとして拾って弾薬を回復していく「Deathmatch Classic」と、3人が用意されている。Normal Deathmatch以外の対戦形式では、搭載武器で移動スピードが変化することもなく、テンポのよい対戦を楽しむことが可能だ。

なお、製品版(Ver.1.0)はWindows 98上できちんと動作しないことがあるようだ。Mad Genius社のホームページ(<http://www.madgenius.com>)にアップデートパ

ッケージや武器など、資金が許す範囲で買ひつらぬきたい。バウの安い軽量シャーンに無意味な弾薬を消費すると、移動スピードが極端に落ちてしまう。バランスとプレイスタイルにあわせてパワーアップをしなければならぬ。

各ステージにはいくつかのSECRETが隠れている。これを見つけておくと、おもしろさの一つ。Dukeで表示されるマップを有効に活用しよう



Information
開発元: Mad Genius Software
販売元: Mad Genius Software
価格: \$39.99(US)
OS: DOS, Windows 95/98
CPU: Pentium 50MHz以上
メモリ: 24MB以上
ビデオ: Windows標準とデフォルト
HD容量: 80MB以上
音声: 2チャンネル以上
サウンド: Sound Blaster互換カード
対応API: DirectX3D, Glide
発売時期: 発売中(アメリカのみ)



特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム

完全ネットワーク仕様RPGの新たな幕開けとなる「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」、そして、Age of Empiresファン待望のアドオンソフト「The Rise of Rome」が登場。今月はこのほかに、トム・克蘭シー原作のアクションシューティング「RAINBOW SIX」、日本のアニメーションの影響を受けた3Dシューティング「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」を徹底攻略する。

高密度攻略

マルチプレイ、シングルプレイで役に立つ
武器・アイテムの使い方を伝授 **078**

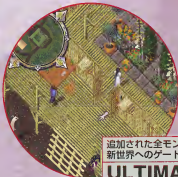
SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

文/Yuki-Kaze!

アクション面、戦略面両方の
機密情報を掲載 **066**

RAINBOW SIX

文/菅原有香



追加されたユニットと
勝てる戦略を完全網羅

092

The Rise of Rome

文/下村隆善、尾川拓史

追加された全モンスターと
新世界へのゲートの詳細を紹介

084

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

文/PC Nuts

Tom Clancy's RAINBOW SIX

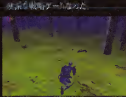
トム・克蘭シー原作
新機軸のアクションシューティング

そのようなプレイヤーにお勧めのゲームが、Red Storm Entertainment社から発売されたアクションシューティング「RAINBOW SIX」(以下、R6)だ。ネット

実はこのR6には、原作本まで存在する。しかもその作者は、映画化までされて大人気出した名作『レッド・オクトーバーを追え!』を執筆した今世紀最高のハイクミタリーアクション作家、ホム・クランズンだ。彼は自分の著作の世界観をゲーム化するために、Red Storm Entertainment社という会社を設立したという。アメリカでは、熱烈チームバルやクラン・ナメントが崇拝されている。プレイヤーの熱狂度はかなり高い。『QUAKE III』とは違いますが、言葉のクランが存在するが、プレイしてみればR6ならではの面白さにすぐ気が付くだろう。こいつは、ほかのどのゲームとも違うのだ。

テロリストをせん滅せよ!
最強対テロ特殊部隊RAINBOW出動

テロリズムにはさまざまなものがある。民族的テロ、革命的テロ、東盟型テロ……。いずれにしても、現
 の秩序を破壊し、世界を混乱に陥れるものであること
 に変わりはない。情報を収集し、作戦を立て、速や
 かに、冷静に任務を遂行する。使命はあくまでも沈黙化
 と人員の救出。殺りではない。タイムロスはそのまま
 隊員と人質の命を指める。R6は、あくまでもリアルで
 見ようと思えば見えた。



特殊部隊もののゲームでは、新しいところで「SPEC OPS」がある。最大の違いは、R8の場合、戦場がよりリアルな感じになる点だ。



対テロ特捜部隊RAINBOWのシンボルマークとその情報。ゲーム中、このように詳細でさまざまな情報が得られるので、じっくり読んでみるのも面白い。

©1999 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Post
Lane Road. Other brand & product names are the



超リアル主義が買かれた R6のゲームシステム

R6の面白さは、ゲームシステムの徹底したリアル感にある。プレイヤーは対テロリスト特殊部隊RAINBOWの隊長となり、部下を率いて綿密な強行突入計画を立てた上で武装テロリストと戦う。作戦と実行の二つのフェーズからゲームは成り立っており、どちらもおそろかにすることは許されない(このシステムについては後述する)。

頼れるものは己の戦略と戦術技能、そして仲間とのチームワークのみ。画面を見てもうれば一目瞭然だが、ステータス画面は非常にシンプルだ。隊員の顔のグラフィック横に設置されている心電図メータ



画面の下に表示されるステータス画面。隊員の顔の右側にある心電図メータが、負傷・殺害によって4段階に変化する。ちなみに健康な状態

アクションの難易度は低く 扱いやすいゲーム性

R6は、シングルプレイとマルチプレイではかなり遊び方が異なる。戦略の立て方に重きが置かれ、後には実戦あるのみのシングルプレイ、ほかのプレイヤーとの事前の打ち合わせとチームワーク、そしてマシンパワーが要求されるマルチプレイ。チームメイトをAIが担当するか、ほかのプレイヤーが担当するかでゲームの印象がまるで異なる。ちなみに、このゲームのアクション操作は、『Outlaws』『QUAKE II』などの3Dシューティングほどは派手なものではない。逆に、あのスピード感と超反射の求められる世界に生きている者には「たいてい」「重い」という印象を与えるかもしれない。

しかし、R6の隊員たちは優れた訓練を受けているとはいえ、人間である。超速で走り回ったり、ものすごいジャンプ力を発揮したり、ジェット噴射ができるわけではない。人間対人間の、生身の戦いなのだ。対テロリズムというテーマの性質上、強行突入による室内戦が最も多く、戦いのレンジはおおよそ25メートルという超接近戦である。例外なく敗者には死が待っている。彼らの踏み出す一歩一歩、それに命が懸かっていると思えばいい。スピード感あふれるゲームと比較しての動きの重さは、命の重さと心得てもらいたい。

また、見方を変えれば、人間の走る速度がそのままだゲーム中での最速であるR6は、アクションやシューティングをプレイしてみたいけれど、反射神経がついていないというプレイヤーにも向いていると言える。

一からしか、隊員のコンディションを知ることではできない。体力ゲージやHPなどという概念はまったく存在せず、いくら対テロ用の重武装をまとって突入しようが、腹に3発程度銃弾を食らえば死亡することは間違いない。もたもたとドアロックを開けたりしているうちに腹に1発でも銃弾したら即死。それがリアルというのだ。後先考えずに正面から突っ込み、死んだらペナルティをもらって復活などという虫のいい世界はそこには存在しない。たった一つの判断ミスがすべてを無にするシビアな世界が君を待っている。銃弾を受け、地に倒れ伏す時、それが終わりの時だ。無駄な犠牲を出すも出さないもすべてはリーダーである君の肩にかかっている。社会を混乱に陥れ、罪のない人質を苦しめるテロ集団に情けは無用だ。



少しの練習でそれなりの操作はできるようになるだろう。操作系は決して煩雑ではなく、初心者ユーザーへの気配りがうかがえる。数回がそれほど高いゲームではないので、そのような読者諸氏にはぜひ挑戦してほしい。普段はシミュレーションしかプレイしないというユーザーにもお勧めだ。君の戦略こそが、RAINBOWを確かな勝利に導くだろう。

人質を暴挙強出し、安全地帯まで戻る部隊。背後からテロリストの奇襲には注意を払え



テロリストとは殴るが隠れるのが得意となる。速攻・包囲網の陣形は初戦で覚悟。血がにじんでいるのが見えるだろうか?

戦略を練るための Planning Phaseを徹底解説

R6のち密な戦略は、このPlanning Phaseで設定を行う。このフェイズを制しない限り、ミッションの遂行は望めないと考えた方がいい。ここでは、R6のゲームシステムの概要とPlanning Phaseの解説をする。

二つの側面からなる ゲームシステム

R6のゲームシステムは、ほかのアクションゲームと大きく異なる。作戦指令を受け、情報収集を行い、それを考慮に入れた上で作戦を立てるPlanning Phase、また、作戦実行に移り、任務遂行を目指すAction Phaseの二つのフェイズからなる。この二つのフェイズのうち、R6では戦略に重きが置かれている。実際、Action Phaseでプレイヤーの成すべきこ

とは1部隊の操作だけである。操作はキーボードとマウスを使用するが、そうわずらわしいものではない。

ゲームを開始すると、まずPlanning Phaseに入り、画像と音声でRAINBOWの挑むべきミッションについての情報が提供される。シングルプレイに限ったフェイズとっていいPlanning Phaseだが、プレイヤーのやるべきことはかなり多い。確かにやり甲斐はあるが、あまりの多さに最初は何がなんだか分からなくなってしまうだろう。以下に、Planning Phaseが進行していく順序で、画面の詳細な説明をしていく。

七つの画面で構成されたPlanning Phase

1 BRIEFING

ミッション概要を説明する最初の画面。CONTROLでミッション司令、COMMANDERでClark隊長からの説明、ミッションによってはさらにADVISERという追加情報を提供する人物が登場する。高難易度でゲームを開始した場合、達成すべきミッションは複数になるため、MISSION ORDERSで優先順位が表示される。



2 INTEL

各方面から集められた情報が表示されるINTEL画面。左上に表示される矢印ボタンをクリックすることによって次の画面に進む。左のメニューのPEOPLEでミッションに関わる人物、ORGANIZATIONSで組織についての説明、NEWSWIREで報道メディアからの情報、MISCでその他の情報の入力できる。作戦立案の助けになるだろう。



3 ROSTER SELECTION

情報収集後は、次のROSTER SELECTIONで作戦に参加する8人の隊員を決定する。隊員たちはそれぞれ異なる能力値、得意技能を持っている。その数値も多種多様。有能な女性隊員もそろっている。慎重にメンバーを選出しよう。左下の情報メニューのリストから、上記の出動メンバーとの交換が行える。



4 KIT SELECTION

精鋭メンバーを選出したら、各武装を整える。「ASSIGN TO ALL」を選択すると全員同じ武装にできるが、各隊員の特性に合わせた武装を選んだ方がいい。左下には、選択した武装の説明が表示されるので参考にしよう。ゲーム内で使われている武器防具はすべて実在するものである。ここでもリアルな設定が生かされている。



5 TEAM ASSIGNMENT

いよいよ肝心の突入作戦を立てる段階。この画面で8人のメンバーを最大四つのチームに分ける。左のMISSION ROSTERから、各色別チームへ追加ができる。建物の構造、状況考えたチーム分けをしよう。遊撃兵は1人だけのチームにして早急に高台に上がり、テロリストを急襲するなどといったさまざまな作戦が考えられる。柔軟な発想が光る。



RAINBOW SIX

6 PLANNING

ついに大詰め。PLANNINGである。ここでは戦いの舞台となる地形(屋内が多い)と人員、テロリストの配置などが表示される。敵の配置が見えてしまうのでやや緊張感が湧かれるが、ゲームの難易度がこれと和らぐともいえる。デフォルトの作戦が最初に表示されるがあくまで一例であり、最高の作戦とは程遠い。自分なりに作戦を立ててみよう。画面上に示されている色とどりの線やアイコンの意味については、別表の「PLANNING画面のマップ凡例表」(p.070)を参照してもらいたい。ほかのPLANNING画面のボタンは、次のような働きをする。

TEAM

各チーム(BLUE、RED、GREEN、GOLD)の表示をON/OFFにする。特定のチームの矢印ルートを見たいときや、1チームずつ矢印ルートを指定する場合に使う。

ORDERS

選択したチームの通過チェックポイント(WAYPOINT、チーム名の三馬矢印のついた画像で示される)間の行動を決定するパネル。

WAYPOINT

各チームの通過チェックポイントの数を増減させる。増減させれば多いほど、AIチームは進む作戦行動をとる。

WAIT FOR GO CODE

PLANNINGでは、A(ALPHA)、B(BRAYO)、C(CHARLIE)、D(Delta)の四つの集合ポイントを設定することができる。この集合ポイントへの移動命令をGO CODEと呼び、それぞれがポイントへの移動命令をデフォルトで持ち、W、R、Eキーを押すことによって順番に各ポイントへと移動させ、順番が終わったら命令一つで指定の地点へ突入するという作戦がある。WAIT FOR GO CODEは、「ここまで来たか待て、GO CODE命令が出たのを待て」という命令を出すためのものだ。

スタート画面と同時のチーム行動画面。BLUEとREDのチームはAIコントロールの移動命令を持って待機、REDチームが移動中であることを分かる。待機中もGO(GO ALPHA)キーを押せば待機中であっても、待機中のチームが一斉にポイントAに向かって進軍中に移動する。

SPECIAL ACTION

WAYPOINTで何か特別な行動をさせたい場合、ここで設定する。

ショットのコンテラを同時に押付けたら、目標へ突入する前にこのように押で敵の動きをくらせたり、爆発物を設置したりといった行動が実行可能になる。



マップコントロール

WAYPOINT CONTROL

画面左上で選択したチームが通るWAYPOINTを順番に見るためのパネル。

ZOOM

カメラズームイン・ズームアウト。

MAP CONTROL

マップの縮小、移動を行う。

LEVEL

室内戦を主とするため、階層が存在するマップが多いためである。その階層の切替えを行う。

DISPLAY

各チームのWAYPOINT表示のON/OFFを切り替える。

3D VIEW

この図のように、通常2D画面で表示されるマップを3D表示させる。この状態でマップを回転させると、実際の突入時の感じがつかみやすくなる。環境がリアルすぎるため注意が必要。



RULES OF ENGAGEMENT

WAYPOINTから次のWAYPOINTまでの進行方法を決定する。

MODE

CLEAR(敵、障害物排除)/ENGAGE(移動優先、敵に遭遇したら攻撃)/ADVANCE(移動優先、敵を可能な限り接近)/ESCORT(人員救出と脱出優先)という四つのモードのいずれかをチームに指定する。行けばENGAGE、近ければESCORTと考えれば間違いない。

SPEED

移動速度の設定。BLITZ(速る)/NORMAL(多く)/SAFETY(ゆっくり)という三つの速度を設定できる。敵の配置や建物の構造に合わせて使い分けよう。



7 EXECUTE

ここまでで作戦立案を完了し、EXECUTE画面で最終確認をする。やり直したい項目がある場合は、前画面に戻る。右向き矢印ボタンを押し、「CONTINUE?」にYesと答えると、マップがロードされ、いよいよAction Phaseが開始する。プレイヤーは、選択されているチームのリーダー1人を操作することになる。ほかの隊員はAIで作戦どおりの動きをするので心配はいらない。かなり賢く動くので、自分の作戦の善し悪しはここで自ずと分かるはずだ。では、語呂の鍵を押す。



PLANNING画面のマップ凡例表

ぱっと見ただけでは何がなんだかピンとこないPLANNING画面の記号。画面左下にあるパネルのRECONタブ(画面参照)をクリックすると、敵の位置と人質の位置などが事前把握できる。ここに主な凡例とその意味を図表にしたので、参照してほしい。

凡例	説明
	Waypoint 各チームが進む予定の道筋。回り込む回り、集団で強行突入するなり作戦を立てよう。チーム色別
	Action Waypoint 特定のアクションを起こす作戦が立てられている道筋。チーム色別
	Go Code Waypoint GO CODEの移動地点を示す
	Go Code & Action GO CODE命令で移動した後、特定のアクションを起こす作戦が立てられている地点
	Insertion Zone RAINBOW各チームのスタート地点
	Extraction Zone 帰還してミッションをクリアするゴール地点。人質も無事にここまで連れてくる必要がある
	Hostage Objective ミッションクリアのために、絶対に救出しなければならぬ人質。下手に部隊に巻き込むとテロリストが射殺してしまうので、細心の注意を払おう
	Known Hostage その場所に関与していることが判明している人質。助けなくてもミッションに影響はない
	Possible Hostage その場所付近に関与されていることが推測される人質。助けなくてもミッションに影響はない
	Terrorist Objective ミッションクリアのために絶対に殺さなければならないテロリスト
	Known Terrorist その場所にいることが判明しているテロリスト。殺さなくてもミッションに影響はない。無実な罪と念の消費は避けよう
	Possible Terrorist その場所付近にいることが推測されるテロリスト。殺さなくてもミッションに影響はない。ただし、向こうから飛び出してくることもある
	Objective 人質ではないが、ミッションクリアのために入手または操作することが不可欠な物。種族に見つこう
	Stairway Up 上り階段
	Stairway Down 下り階段
	Ladder Up 上りはしど。はしの上り下りは、階段と違って3+1キーまたは1キーの操作が必要なので注意
	Ladder Down 下りはしど。はしはたいがい建物の外壁にあり、荷装付時に使うといい
	Landmark 特徴的な地形や、注意事項のある地点についての説明が見られる
	Window スナイパーモードで建物から敵を撃つ際の目安
	Unlocked Door Qキーによる操作で、3秒で開くドア
	Locked Door 何度も時間がかかるドア。倉庫中に置かれたいように注意が必要。Door Chargeというアイテムを使う方がよい場合もある

PLANNING画面の左下に表示されたRESPONSIBLE、HOSTAGES(人質)、TERRORISTS(テロリスト)、LANDMARKS(重要な建造物)、LEGEND(アイコン)に関する説明が書かれている。



フリーズしても
Ctrl+Alt+Delキーで
再起動できない

R6がインストールされたディレクトリ内にあるREADME.TXTを読むと分かるが、そこには[R6はAlt+Tabキー(アプリケーションの切替)などのWindowsキーに対応していません]と書かれている。つまり、Windowsに標準設定されているキーが動作しないのである。R6をプレイ中に、何らかの事故でマシンがフリーズした場合、Ctrl+Alt+Delキー(コンピュータの再起動)さえも受け付けないため、泣く泣くリセットスイッチを押す羽目になる。Red Storm Entertainment社は、このことを問題として認識しているようだが、一刻も早い解決を望みたい。

「リアルではない」
プレイスタイルのまん延

こたわりのあるプレイヤーは、R6にも不満を感じているらしい。Team Survival(マルチプレイのチーム戦のゲームモード、p.077参照)をプレイしながら、敵方にも撃ち殺してゲームを抜けていくネットテロリスト。接近戦が基本であるはずなのに、手榴弾が投げたてにない固定砲台プレイヤーなど。プレイヤーが異なれば、プレイの仕方は千差万別ではあるが、そう簡単にプレイスタイルの是非について結論が出るはずがない。まるで格闘ゲームの「両ハム競争」にも似た感がある感じが、部かにはあるが、各フォーラムで広がっているように。



ここでは、R6のAction Phase用のキー操作と、いくつかのポイントを紹介する。掲載されている一覧表はあくまでデフォルトの設定だが、メインメニューのOPTIONSで好みのキーコンフィグを設定することも可能だ。

知っておくと便利なキー操作TIPS

操作チームの切り替え

PageUp/PageDownキー

隊員の状況に気配るには、これらのキーで操作するチームを切り換えよう。突入時はAIに任せ、細かい動作をさせたいときだけチームを切り換えて直接操作するのがお勧めだ。また、自分が操作するチームが全員死亡したら、すぐほかのチームに切り換えよう。また勝機はある。

チームの移動命令

Q, W, E, Rキー

室内において、たった2、3人のチームでテロリストの前に立ちふさがるのは自殺行為だ。先に進入させた別部隊を物陰で待機させ、手りゅう弾でかく乱した直後にGO CODEで複数部隊が同時突入すれば、敵の意表を突ける。人質の近くにいるテロリストは、この方法で倒そう。

チームのモード切り替え

Insertキー

人質を救出する際には、必ずInsertキーでESCORTモードに切り替えよう。これをしないと人質がついてこないどころか、うっかり左ボタンのクリックで人質を自ら射殺することになりかねない。また、爆発物を除去する場合、各部隊に爆発物の付近でCLEARモードを忘れずに指示しよう。



人質を捕らえながら
迷子に安全地帯へ
向かうRAINBOW
隊員。前後の動きま
でが超絶格闘だ

敵に隙を与える要注意の動作

Q, Delete, Endキー

これらのキーを混戦状態で使用するのは厳禁である。ドアの旋錠、弾のリロード、しゃがみといった動作は、一定の動作時間がかかる上にまったくの無防備となり、作業中は一切移動できない。敵にとっては正にチャンスである。これらの動作を行うときは慎重にいう。

キー設定表

キー設定	解説
↑	前進。マウスの右クリックと同時に、Shift+↑キーで走り前進
↓	後退。マウスの右クリックと同時に、Shift+↓キーで走り後退
→	右に横歩。マウスの右クリックと同時にセーフティスラップ。Shift+→キーでゆっくり右移動
←	左に横歩。マウスの右クリックと同時にセーフティスラップ。Shift+←キーでゆっくり左移動
マウス回転(上下左右)	視角を上下左右に動かすことができる
マウス右クリック	移動キー(矢印キー)と組み合わせて高速移動
Shift	移動キー(矢印キー)と組み合わせて低速移動
Q(デューキーのゼロ)	ドアを開けたり、旋錠したり、障害物をよけ通ったりするための機械的動作。これもリアルに一定の時間を要する。動作が完了するまで押しっぱなしにしておく必要がある
End	押している間のしゃがみ。しゃがみながら、移動は移動が不可
Delete	緊急退避時の体面再旋錠(リロード)。一定の時間を要するため、安全地帯で行う必要がある
マウス左クリック	武器による攻撃/アイテム(手りゅう弾)の使用
1	メイン装備武器を交換
2	サブ装備武器を交換
3	手りゅう弾または特殊アイテムを投擲。手りゅう弾使用時には、投てき距離ゲージが表示される。左クリックで威力、クリックボタン連打で同時に投げられる。長くためれば遠くまで投げられる
4	手りゅう弾または特殊アイテムの装填
F1	1人対人戦AIと視点の切り換え。同じチームの隊員の様子を見たり、障害物に隠れている人を見たりポイントがプレイしやすい
F2	スクリーンショット
F3	銃火器の照準ON/OFF
N	視座モード移動/解除
Ctrl	スナイパーモード(鏡)にあるものを狙撃時の望遠モード移動/解除
PageUp	次のチームの視点に切り替える
PageDown	前のチームの視点に切り替える
V	武器のインベントリ表示
M	フルスクリーンでマップを表示
Home	チームリーダーにその場で移動命令を出す。自分だけで単独行動を行い、現に合流するなど必要時戻す。特殊時はスチルネス状態に「HOLD」上表示される
Insert	チームのモード切り替え。押すたびにCLEAR(人質救出解除)、ENGAGE(交戦移動)、ADVANCE(前進開始)、ESCORT(人質救出優先)を切り替える
BackSpace	チーム移動速度の切り換え。BUTZ(速)、NORMAL(中)、SAFETY(ゆっくり)を切り替える
B	状態表示
Q	拠点A(ALPHA)への移動命令をチームに出す
W	拠点B(BRAVO)への移動命令をチームに出す
E	拠点C(Charlie)への移動命令をチームに出す
R	拠点D(Delta)への移動命令をチームに出す
A	自動照準ON/OFF(照準がスクリーン内に入ると、自動でロックオンする状態)
＝	メインファイドウの拡大
－	メインファイドウの縮小
[	マップズームイン
]	マップズームアウト



旋錠中は、このように作業中ゲージが表示される。作業を行う視座のスタイルによってはこのゲージが短い場合もある

picking lock

Key Operation Action Phaseの基本となる



制するための戦術とデータ

Action Phaseを

R6のAction Phaseでは、リアルな接近戦が楽しめる。「人質を救出しろ」という単純なミッションであっても、自軍の状態、敵部隊の構成、建物の構造などを考慮すると、プレイヤーによってさまざまな戦術が生まれてくる。ここでは、Action Phaseに役立つ戦術とデータを紹介していく。

室内戦の基本戦術

まず、ステータス画面右下に現れるマップ画面には、常に気を配ろう。テロリストは赤い丸印で表わされる。動いていれば、まだ生きているし、暗い赤に変わって動かずにいれば、すでに倒されたということである。

AIで動くテロリストたちは、RAINBOWの様子を察知して接近してくる。通路であれば、曲がり角までおびき寄せ、姿が見えた瞬間に撃つ。自動で敵に照準を合わせるロックオン機能は、ONにしておいた方がいい。照準が合ったら、とりえず撃つこと。Planning Phaseで、大まかな室内の構造と敵の配置を見ておくことも忘れずに。

テロリストが室内にいるのが分かっている場合、必要以上の接近は避けるべきだ。ドアは0キーで開けず、ショットガンでLockpick Kit、Door Chargeといったアイテムを使用して開ける。0キーで施錠すると、時間のロスになるからだ。開けた瞬間に撃たれぬように、開けたらすぐ1歩下がって、手りゅう弾(Frag grenade)を投げ込んでおけば、テロリストを爆発で倒せることもある。



曲がり角から隠れた敵には、すかさず銃弾を撃ち込む。隠れに用いた煙幕から敵が現れることもあるので、気を抜くな



門口を目前から見渡し、敵の姿がちらりと見えた瞬間に発砲する。赤リリック・爆発印を撃ったサイトスキャンで、かわす動作を入れることも忘れずに

テロリストと人質が同じ部屋にいるときは、さらに慎重さを要する。この場合、Flashbangs(せん光を放つ手りゅう弾)を使用して、テロリストを一瞬ひるませてから突入しよう。ただし、対応が遅れると、パニクに陥ったテロリストは人質を殺してしまうことがある。AIの操作する部隊にもSPECIAL ACTIONでこれらの作戦指示を出しておこう。すべてのWAYPOINTでENGAGE(応戦モード)、BLITZ(走り)一辺倒といった不精はしないように。

曲がり角と部屋の入り口は、戦いが重要なポイントとなる。全進力で通路を曲がったり、何も考えずに部屋へ突入しては、命がいくつあっても足りない。こういった場所ではスピードを落とし、慎重に回りの様子を確かめる。敵が曲がり角から姿を現したとき、あるいは戸口から斜めにのぞき込んで敵の姿を確認できたときに絶好のチャンスだ。

奇襲部隊を使った二つの戦術

奇襲部隊を1チーム用意するという戦術も有効だ。ミッションの内容にもよるが、優れた能力を持つ隊員1人のチームを作り、それを自分が操作する。STEALTH(偵察技能)の能力値の高い者が望ましい。装束は隠しものによそう。そして、ほかの3チームは精密な作戦を立てた上でAIに任せる。最も守りが手薄な侵入経路を発見して素早く室内に入り込み、張り込んでいるテロリストを引き付けて倒してしまう。その間に、ほかのチームが人質救出あるいは爆弾除去などを済ませているという戦術である。

この作戦は、プレイヤーが身軽で動きやすくなり、STEALTHの技能も生かせ、万が一のときはほかのチームへ切り替えもできて融通の利く点が特徴である。最重要任務が心配であれば、自分がそれを担当し、STEALTHの高いAI隊員を1、2人の少数で奇襲させてもかまわない。



ききのみで構成された環境を無力化するチーム、ブレイカーはこれに専念し、AIの優秀な部隊は敵の弱点に当たる作戦だ



より簡単な奇襲としては、早めに高台に上がり、手りゅう弾を下に向けてばらまくといったひどい戦術もある。非常階段やはしごなど、外から回り込める建物においては、かなり有効である。マルチプレイでは互いにプレイヤーを追う形になるので、先に高い位置に上がり、この戦術を使うといい。ただし、マルチプレイでこれをやりすぎると、嫌われ者になる恐れもある。

見落としやすい 戦術上のポイント

走りは照準を狂わす

むやみに走り回るのはやめよう。銃火器の照準がぶれるからだ。走っていると精密射撃の性能が落ちて敵に当たりにくくなる上、待ち伏せていたテロリストに先手を取られやすい。先手を取られた場合、まず、ただの負傷では済まないと考えた方がいい。リアル感を信条とするR6では、ダメージのほかに疲労も蓄積され、回復に一定の時間がかかるため、次のミッションへの出撃に影響が出るのだ。

命中率に注意を払え

銃火器の照準は疲労、負傷だけではなく、各隊員のFIREARM(銃火器技能)の数値にも左右される。また、弾丸の発射や手りゅう弾を投げるときの振動、仲間の隊員や人員の死亡といった精神的ストレスによる動揺も照準を狂わしてしまい、命中率を下げることも覚えておこう。

防具を過信するな

防具が守ってくれるのは、基本的に胴だけだと考えた方がいい。グラフィックを見る限りでは頭部にも防具を付けているが、ゲームでは2発も当たれば命はなくなる。作戦は慎重に行い、いったん決断したら、行動は迅速にしよう。

ミッション1 Operation: Steel Windで 実践してみよう

過激テロリスト集団「Free Europe」が、ロンドンのベルギー大使館を占拠した。RAINBOWの使命は、テロリストの手から大使を無事に救い出すこと。ミッションの難易度によって大使が2名になり、民間人の人員も追加される。可能な限り、全員を救うように努めよう。最初のミッションながら迅速な対応が求められるシビアなシナリオだ。強行突入し、速やかに人員の確保している部屋まで行く必要があるため、特殊技能のASSAULTをメインに隊員を選択するといいたい。人員を無事救出



高い位置にいるプレイヤーは有利に立てる。相手はドアの向こうまで進出できる。うまく位置取りだ



素の足、やられてしまった決定的瞬間

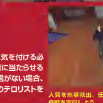
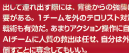


素の足と照準のぶれが大きくなる。いくSFIRESの技が得意なプレイヤーでも、命中率は下がる

RAINBOWの出撃。大使館の中で待ち伏せした大使を無事に救い出す。事態は一刻を争うのだ



テロリスト前線の戦術。もちろん、このように様々な戦術も活用できる



出して連れ出す際には、背後からの攻撃に気を付ける必要がある。1チームを外のテロリスト対策に当たらせる戦術も有効だ。あまりアクション操作に自信がない場合、AIゲームに人員の救出は任せ、自分は外のテロリストを倒すことに専念してもいい。

人員を無事救出。任務完了まで気を抜くことなく、作戦を実行しよう

Operation: Steel Windで選べる 部隊員能力値表

90以上の高い能力値は赤字で示してある。ミッションを進めていくに連れて、選べる隊員は増えていき、最終的には20人以上から選択できるようになる。残りの隊員の能力は自分の目で確かめてほしい。ちなみに、女性隊員も結構多い。



名前 (名前)	特殊能力 SPECIALTY	攻撃力 AGGRESSION	前中力 LEADERSHIP	精神安定 SELF CONTROL	スタミナ STAMINA	協調性 TEAMWORK	爆破物処理 DEMOLITIONS	電子機器 ELECTRONICS	銃火器 FIREARMS	投擲物 GRENADES	潜行能力 STEALTH	ワンポイント
Amavice, Santiago (スペイン)	ASSAULT	72	81	84	83	82	24	34	100	65	82	バランス型
Rogier, Daniel (アフリカ)	ASSAULT	88	98	93	97	95	20	20	98	50	73	チームリーダー向き
Burke, Andrew (イギリス)	ASSAULT	91	85	75	94	89	75	53	97	87	78	攻撃力高く、遠攻戦の経験
Chavez, Dine (アフリカ)	ASSAULT	95	100	92	97	94	71	87	100	74	100	万端型
Hedder, Kai (オーストラリア)	ASSAULT	100	75	71	96	83	42	25	89	71	74	スタミナが高く、独り立ち向き
Henley, Timothy (オーストラリア)	ASSAULT	93	86	84	100	86	75	65	91	84	85	爆弾、電気技術も高い
Raymond, Renee (アフリカ)	ASSAULT	75	76	90	91	100	30	23	97	66	86	女性隊員。救出作戦向き
Warner, Jorg (ドイツ)	ASSAULT	78	97	90	96	98	71	89	96	83	67	Assault部隊の電気工員
McAlister, Roger (カナダ)	DEMOLITIONS	70	70	70	96	90	97	71	96	100	70	特殊なステージでのみ利用
Nelkins, Antonio (イタリア)	RECON	80	80	80	95	80	65	65	90	50	100	偵察官だが、前線陣に送る
Yacoby, Ayana (イスラエル)	RECON	95	85	70	95	75	30	86	97	60	87	女性隊員。攻撃力が高く、救出作戦に強い

注: ASSAULT (最も一般的な戦闘員)、RECON (偵察員)、RECONnaissance (前)、DEMOLITIONS (爆発物処理に強い)

能力値の見方

隊員の能力値は十人十色である。このデータで能力を把握し、ミッションに応じてだれを使うか、慎重に決定しよう。

健康状態の見方

R6では、隊員の健康状態がとても重要である。大切な隊員を失うことがないように、最善の作戦でミッションに臨もう。



名前	能力
AGGRESSION	どれだけ積極的に攻撃・反撃を行うかという(AI動作時)、また中絶に攻撃力を与える
LEADERSHIP	リーダーになった場合、ほかの隊員を思いやるような能力があるかを示す。この能力とTEAMWORK、SELF CONTROLの能力値は、いかに上手にチームとして行動できるかに深くかわる
SELF CONTROL	プレッシャー、ストレスに対して、どれだけ冷静かを表す。これが低いAI隊員はストレス、自爆などでバニッシュになり、命令を無視することがある
STAMINA	どれだけ食糧に耐えられるかという能力。Incapacitated(重傷)が必要なく回復、疲労、次のミッション(戦闘)などに必要な回復を必要とする。低い回復は必ずしも耐えることがあがる、その反動、攻撃行動に支障をきたすといえる。この能力が高いAI隊員は、命令を守り忠実に行動する
TEAMWORK	攻撃・工作スキル、爆弾の扱いにも関係している。この能力が高い隊員は、素早く爆弾を能力(Ossum Bomb)することが出来る
DEMOLITIONS	電子ロックの解除、セキュリティシステムの破壊、ビデオシステムの操作など、電気系一般の技術能力。このスキルを持っている隊員は、OSで作動する装置が壊れやすい傾向がある
ELECTRONICS	最も一般的な火器を扱うスキル。精密な射撃技術があることを示す。多少差は出ているが、命中率は高い
FIREARMS	子午線(Frag grenade, Flashbang)などの投てき弾のスキル
GRENADES	兵を立ち上り、相手に戻付けられないように砲弾に行動するスキル。砲弾に同じくいる
STEALTH	

プレイ中のステータス画面で表示される健康状態

状態	心電図の表示
HEALTHY	異常なし。プレイ中は、作戦の進行がフラッシュバックにグリーンの心電図で表わされる。心電図メーターが黄色に点灯、敵が近づく、銃火器の発射、落下物など。
WOUNDED	心電図メーターがオレンジに点灯、敵が近づく。能力値の低下に注意。
INCAPACITATED	死亡。メーターは赤で、フラッシュバックに点灯、見つけた隊員は回復できない。

健康状態を示す心電図メーター

POSTER SELECTION, MISSION RESULTで表示される健康状態

表示	状態
READY	異常なし。健康な能力で任務を遂行できる状態
FATIGUED	疲労状態。チームへの参加は可能だが、十分な回復は期待できない
WOUNDED	負傷状態。チームへの参加は可能だが、十分な回復は期待できない
INCAPACITATED	重傷状態。回復が難しく、次のステージへの参加不可の状態。重傷中死亡、OS/KIA(Killed in Action)

死亡、OS/KIA(Killed in Action)で表示される健康状態。死亡した隊員は回復できない。死亡した隊員は回復できない。死亡した隊員は回復できない。



これで完全クリアも夢じゃない? チートコード集

ほかのゲームと同様に、R6にはチートコードが存在する。Enterキーでメッセージ入力ウィンドウを開き、キーボードからこれらのコードを入力するだけでOKだ。

silentbleed	市民が争うたびにそのような音が出る。傾かないことと上をいざードコード
turnpunchkick	すべてのキャラクターが絡んでつむしたような、跳っばいぶラフックに要される
1-900	呼風龍作がオーバーになり、空気を吸き込まれたカエルのようなアニメーションが繰り返される
clockchopper	隊員全員がダイバーのような足音を披露。よく見ると、声にも異常している
blagnoggin	RAINBOW隊員の顔が大幅に大きくなる。このゲームプレイが楽しめる
Meganooggin	RAINBOW隊員の顔が大幅に大きくなる。顔が邪魔で、敵が見えないことあり
Shinoggin	すべての銃火器、アイテム、弾薬がロード時毎にフル回復する
explore	ミッション達成条件を達成しなくても、クリアできるようになる。explore(探検)の名のとおり、事前のマップ確認に誘ったチートコード
holbreiner	A1が操作する隊員が動かなくなる。単独突入が楽しめるチートコード
teamgod	操作キャラクターが無敵になる
divatargod	B人全員が無敵になる



「clockchopper」使用時のRAINBOW隊員



「blagnoggin」モードでRAINBOWの隊員顔もこんなに大きくなる

「explore」を実行すると、ミッションを達成しなくても、このように人質を射殺しても問題ない



「Meganooggin」でさらに顔が大きくなる



「turnpunchkick」を入力すると、ペラペラの肉体に早変わりする

TIPS 1 マップはズームアウトで表示する

マルチプレイでは、素敵が非常に大切になってくる。広い地図を見渡して状況を把握するために、マップを数段階ズームアウトして、さらにHeartbeat Sensor(動作探知アイテム)を使用するといふ。ユニフォームでチーム分けがされているが、実際にプレイしてみると、気が動転してそこまで見ていられない。味方は常にマップ上に表示されるため、照射を防ぐためにも、マップではできるだけ広範囲を見渡せるようにした方がいいだろう。

TIPS 2 PageUp/PageDownキーの効用

死んでしまうと黙って空を見ているしかないマルチプレイだが、シングルプレイのキー操作にあったPageUp/PageDownキーを使うことによって、なんと生き残っているプレイヤーの視点でゲームを観ることが出来る。死んだプレイヤーは生存プレイヤーとチャットすることもできなくなるため(生存プレイヤーの声は聞こえる)、死者はもっぱら生き残った仲間と連携して、ゲームが終了するのを待つことになる。

R6のマルチプレイガイド

クラン同士の対戦も熱い

事実上Action Phaseしか存在しないマルチプレイには、いくつかのゲームモードが存在する。チームワークが重要になるものもあれば、自分以外のプレイヤーは全員敵という瞬時たりとも気が抜けないシビアなルールもある。ここでは、クランの存在やマルチプレイの接続方法を中心に紹介する。

デモ版から存在していたR6のクラン

ネットワークゲームにつきものなのが、このクラン(同じポリシーやプレイスタイルのプレイヤーが集まるグループ)である。R6にも数々のクランが存在する。しかも、R6がデモ版公開のときからすでに結成されていた底金入りのクランも少なくない。彼らはデモ版をとことんまで遊び尽くした、いわばマルチプレイ専門集団である。非公式なものだが、参加者最大規模を誇るR6情報サイト「THE RAINBOW SIX RETREAT」では、CLAN RANKINGSというクランの登録を兼ねたトーナメント星取表が作られている。現在は戦果の発表もまだ少ないが、Win、Loseのポイント数が日ごとに増えていく様子は、クランメンバーではなくとも興味深いものだ。クラン同士の親交も厚く、「今日はこのクランと親善試合を行う」というようなスケジュールを高くと押けるクランもある。

R6のマルチプレイは、8人の特殊工作員同士(最大16人)で戦うことになる。メンバーが足りない場合はAI担当の隊員を入れたり、人質役をさせたりできるため、制限なく人数の増えるほかのゲームクランと違い、規定の8人または2チーム分の16人がそろった時点で閉じてしまうクランが多い。現在のところ、日本人によるクランは確認できていない。日本語マニュアル付きの製品版が発売され、ユーザー数が増加すれば、日本ならではのクランも期待できるだろう。

リアルを信条とするR6なのになぜ?

早くもプレイヤーたちの興奮を誘い、熱い戦いが繰り広げられているR6だが、ほかの近戦型ネットワークゲームにもあるように、不満点やプレイスタイルについての議論は尽きない。現在、プレイヤーの不満を多くに買っているのは、Endキーでしゃがんでいる間はまったく動けないということだ。

一見この動作は弾を避けるといったフットワークに使えそうだが、そこから1歩も動けないのでは話にならない。しかも、しゃがみ込む立ち、立ちからしゃがみ込む動作はゆっくりしたモーションのため、しゃがんだら最後、敵の射線になるだけという悪い状況になっている。リアル感を追求するならば、すり足程度の速度で移動を可能にしてみたいというプレイヤーの関心はよく聞く。また伏せの動作とほふく前進を取り入れてほしいという意見も聞かれた。

R6の情報サイトをユニークなクランを紹介

THE RAINBOW SIX RETREAT

URL: <http://rainbow6.3dretreat.com/>

「ULTIMA ONLINE」でいうところのUO Vaultのような存在で、読者投稿あり、管理者通知ありの情報サイト。非公式ながら大人気である。信頼性が高く、公開サーバーリストもあるので、見知らぬ部隊に知り込みといった計画も立てられる。



STORMWATCH

URL: <http://www.bfztsports.com/stormwatch/>

Internet Special Force Teamを名乗るクラン。「Team Thunder」と「Team Hurricane」の2部隊からなる、標準的な構成のクランだ。



Endキーを押すとこのようにしゃがみ出し、その場から動けなくなる。しゃがみ込む



マルチプレイの接続方法とホストをする際の注意点

R6のマルチプレイは、IPアドレスの指定接続とLAN対戦が可能となっており、Internet Gaming Zone(以下、IGZ)にも対応している。IPアドレスの指定とLANによる対戦は、顔見知りやプレイするのに向いている。未知のプレイヤーと戦いたいときはIGZを試すといえよう。ただし、IGZはBattle.netと同様にアメリカとカナダのプレイヤーがほとんどなので、当然英語が標準言語であることは覚えておこう。

ここでは、いちばん利用することが多いと思われるIP指定接続について解説する。

自分がホストを担当する場合、メニュー画面のMULTIPLAYERを選択して、CREATE GAMEをクリックすると、画面1が現われる。PLAYER OPTIONSは名前、性別、衣装の設定。右側のCONNECTED PLAYERSは、接続済みのプレイヤーを表示する。BLUE、GOLDのいずれかのチームを選択しよう。下のCOMMUNICATIONSは、チャットウィンドウだ。

ホストを行うには、さらにSESSION OPTIONSについて設定する必要がある。GAME TYPEでは、ADVERSARIAL(対戦モード)かCOOPERATIVE(協力してミッションを達成するモード)のどちらかを選ぶ。

ADVERSARIALでは、マップとゲームモード、プレイ時間を設定する(画面2)。以下に示す項目をオンに設定すると、次のようになる。

- ・SHOW ENEMIES: 敵がマップ上に表示される。オンにするとゲームがつまらなくなるともいえる
- ・AUTO TARGETING: 画面内の敵に自動でロックオンする

・RANDOM MAPS・RANDOM TEAMS: マップ、チームがランダムに決定される

全員がBLUE、GOLDのいずれかにJOINしたら、いつでもゲームは開始できる。

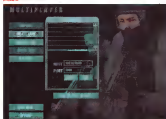
COOPERATIVEでは、ミッションとその難易度、AI隊員の使用を設定する(画面1)。選んだミッションと難易度に応じてOBJECTIVESに表示される達成目標は変化する。

クワイアントは、ホストに教えてもらったIPアドレスを入力し、JOINするだけでよい(画面3)。ポートは2346とする。後は、ホストと同様に武器と参加チームを選べば、準備は完了だ。

画面1



画面3



画面2



2 on 1のTeam Survivalが好きな画面のチャット画面。マルチプレイでは、顔射・負傷の様子がないので、広いマップを使った3人で駆け回るといったようなことも可能だ

工夫次第でさまざまなルールが編み出せるゲームモード

マルチプレイのゲームモードについて解説しよう。以下に紹介する以外にも、プレイヤーが考え出した新ルールなども存在している。新しいゲームモードを仲間と作り出すのも面白い。

Survival

同盟もチームも結ばず、目に入るすべての者を射殺する。ただ1人生き残った者が勝者。飛び入りのメンバーを受け入れやすいルール。

Team Survival

BLUE、GOLDの2チームに別れて、敵チームを全滅させるために戦う。チームの仲間と協力するというのが絶対のルール。レギュラーメンバーと遊ぶのに最適で、最も一般的。クラン同士の対戦・観戦試合はこのモードで行われる。

Double Bluff

各チームに1人の人質が用意される。人質を無事に自軍の陣地に連れ戻せば勝利。人質が死ねば敗北。勝利条件が厳しく、難易度が高い。

Stronghold

攻撃側チームと防御側チームに分かれ、攻撃側は基地の制圧、防御側は基地の死守が勝利条件となる。

Double Stronghold

2チームが互いの敵の基地を奪い合う。攻撃担当と防御担当の隊員構成が勝利のカギ。

Recon/Regroup

偵察員になった気分を味わうモード。敵チームの隊員を全員見つけ、生きて敵陣地に戻る。地味なゲームではある。

3Dシューティングに新風 二つの顔を持つ SHOGOから目が離せない



Information

開発元	Monolith Productions
発売元	株式会社宝通社/フォーエ
販売元	ツクダシナリ株式会社
開発の会社	株式会社宝通社/フォーエ ユーザーサポート 03-3239-2770
価格	7,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	4MB/Direct3D対応の3D グラフィックカード(必要)
HD容量	約100MB(標準400MB)
CDROMドライブ	4倍速
サウンド	DirectSound/100%標準の サウンドカード
対応API	Direct3D、GLIDE
発売時期	11月14日(予定)

SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION
©1998 Monolith Productions. All rights reserved.
SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION is a trademark of
Monolith Productions. 宝通社

SHOGO

mobile armor division

「RIOT:MOBILE ARMOR」から「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」へと改名し、ついに登場したLITHECH ENGINE採用の第一弾タイトル。SHOGOは、日本のアニメ的な演出を施した新感覚の3Dシューティングなのだ。

巨大なロボットに搭乗できるQUAKE型3Dシューティング

かねてから3Dシューティングファンの注目の的となっていた「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」(以下、SHOGO)がわれわれの前にその姿を現した。このSHOGOには、大きな特徴が三つある。

絶妙なシングルプレイの演出

主人公の行く手を阻むライバルが登場し、Mobile Combat Armor(以下、MCA)での一騎討ちになったりと、アニメのような展開が頻りにあり、プレイヤーを飽きさせない。これには日本のアニメが一般も二役も買っているようで、オープニングやMCAのデザインはもとより、ゲーム中にもその片りんを見ることが出来る。

二つのゲーム性

主にプレイヤーはMCAに乗り込み、破壊工作や強襲などの任務を遂行していくことになる。MCAでの戦闘は市街地などで行われ、小人のようなサイズになった敵兵も登場するので、きながら巨人の気分が味わえる。このあたりはスムーズに動く「HEAVY GEAR」といったところだ。だが、これだけではなく、実はSHOGOでは、シナリオによってはMCAを降りて行動することがある。このときは、兵士としての視点でゲームをプレイすることになる。兵士時に装備できる武器は、MCA時と完全に異なる。さらに、プレイ感覚もアーマーで守られ強固だったMCAとは異なり、簡単な攻撃で倒れていくひ弱な一兵士が実感できるのだ。兵士時は「QUAKE」「BLOOD」などと感覚が似ている。マルチプレイでも、サーバーが指定

MCAで兵士の姿風。
「兵士の分厚い装甲が
大きく出る瞬間まで」



市街地を歩くときは、巨人になった
ような感覚に陥る



兵士のゲーム画面。MCA装束時とは
ゲーム性がまったく異なる。

したマップに応じて、MCAで戦ったり、兵士で戦ったりでき、違うゲームをプレイしているようだ。同じような展開が続くやすい、ほかの3Dシューティングとは異なり、同じサーバーでも二つのゲームが楽しめるので、プレイヤー側も毎回新鮮な気持ちで対戦できるといわけだ。

サーバーモジュール標準搭載

多くの3Dシューティングでは、サーバーを立ち上げるために数々のモジュールを理解し、それをうまく運用しなくてはならなかった。だが、SHOGOではウィンドウに表示されるメニューをクリックしていくだけでいい。これならだれにでも気軽にサーバーが設置できる。この特徴のおかげで海外などでは個人設置のサーバーも増えることだろう。発売も遅れたが、SHOGOは待ち望んだユーザーの期待に応える出来の3Dシューティングと言える。

STORY

悪魔のロケスは、人類にほとんど悪意をない悪魔のように思われる。だが、早稲田有線電報局が発見されてから、この悪魔の歴史が変わることになる。KATOと名付けられたその物質は、研究の成果、伝説の超高速移動を可能にする第一第二の貴重な要素となるとことが分かった。クロノスに巨大企業が発進し、その利益を守るための組織UCAが設立される。そして、UCAの(United Corporate Authority Security Force)が生まれ、支配的な軍事力を保有することとなる。

クロノスにも、地球と同じように繁栄と乱滅が訪れた。その中で、クロノスに、低価格で高性能な「アーク」のリージョン、カナリエルは、この「アーク」をその能力に向けて、クロノスの所有権を主張する声明を発表した。事実上の宣戦布告である。UCAの捜査アラクジュに、事態収拾の全権が委ねられた。アラクジュはガブリエル候補者を選定し、その作戦の指揮官にマカベ・サンジュロを選んだ。作戦中に愛する者を失い、まだ復讐を遂げない状態のサンジュロに、クロノスの未来が託されたのだ。



画面に表示される情報を的確に把握せよ

まずは、SHOGOの画面構成を知り、表示される情報を正確に把握しよう。画面左下に表示される現在のHEALTHまたはENERGY(体力)とARMOR(装甲)の数値、および右下のAMMUNITION(弾薬数)の情報は常にチェックしておこう。強力な武器は弾薬が少ないので、特に弾薬数に気を配ろう。また、対戦時には、画面右上に現在の取得ポイント数が表示される。

画面中央にある照準は消すこともできる。照準を消すには、crosshairに割り当てられたキー(通常ではXキー)を押せばいい。

操作系は3Dシューティングの基本、EDSFに割り当てよう

SHOGOの操作系はキーボードとマウスで行う。まず、移動はEDSFキーに割り当てる。EDキーを中指で押して前後移動、Shiftキーを人差し指と中指で押し、左右の移動をする。ジャンプは押しやすい左Shiftキーに設定しよう。次に気を付けるのは、MCA時に使用可能なビークルモード(MCAが車の形になる)への変形キー。ビークルモード時は移動速度が向上するが、攻撃がまったくできなくなってしまう。そのため、ビークルモードで相手の攻撃を回避し、素早く元に戻



① 兵士時の健康構成(上)も MCA時下と大差はない。HEALTH/ENERGYに注意せよ。

って攻撃するために、変形キーは押しやすい場所に設定しておきたい。標準ではVキーになっている。上下を向きときに使用するmouse lookは、スペースキーに割り当てよう。また、最近の3Dシューティングと同様に、SHOGOではしゃがむこともできる。しゃがみに使うキーは好みもあるだろうが、Zキーに割り当て、小指で押すといいだろう。

次にマウスの設定だが、左ボタンには攻撃、右ボタンにはダブルジャンプ、中ボタンには武器の切り替えを割り当てよう。まずはこのようにキーを割り当てて(表A参照)、自分なりにカスタマイズしてみよう。



Option Menuの中にあるKeyboardのセッティング画面。基本的なセッティングはここで行う。マウスのセッティングは、ここは98版画面で行う。

行動	表示	設定するキー
前進	forward	E
後退	backward	D
左前進	stepleft	S
右前進	stepright	F
ジャンプ	jump	左Shift
しゃがむ	duck	Z
マウスロック	mouse lock	スペース
ビークルモード	vehicle mode	V
攻撃	fire	MOUSE1
ダブルジャンプ	double jump	MOUSE2
次の武器を選択	next weapon	MOUSE3

より戦闘を有利にするため、武器選択にも好みのキーを割り当てよう。

武器を直接選択するなど、キーボードセッティングで設定できない項目は、SHOGOフォルダ(標準では、C:\Program Files\SHOGO)の中にあるAUTOEXEC.CFGを書き換えることで設定できる。まずは、AUTOEXEC.CFGファイルをメモ帳などのテキストエディターで開いてほしい。武器を直接選択するためのキーは「rangebind "##keyboards" "1" 0.000000 0.000000 "Weapon_01"と書かれている"1"の部分を書きかえればよい。そのほかにもさまざまな設定ができるが、記述の意味を理解した上で書き替える必要がある。初心者には武器選択キーの変更程度にしておこう。こうして自分の得意な武器を素早く選択できるようにEDSFキーの近くに武器選択キーを設定しておこう。特にZoom inおよびZoom outで武器を頻りに押すことになるので、押しやすいキーに設定しておきたい。

参考までに表Bに筆者が利用しているキー設定を紹介する。EDSFを中心に、兵士時に最も使うMachine GunとAssault Rifleを左、MCA時に最も使うJuggernautとShredderを右に設定して、Zoomを使う武器をその下に配置している。また、p.083で紹介する、素早く武器を変更するテクニックのためにも、武器変更キーの設定はいろいろと試してほしい。

表B		
行動	記述	設定するキー
武器3選択	Weapon_2	Q
武器4選択	Weapon_3	W
武器5選択	Weapon_4	A
武器6選択	Weapon_5	G
武器7選択	Weapon_6	R
武器8選択	Weapon_7	T



様々な武器を素早く使えるように、キー設定を変更しておこう

MCA時と兵士時に使える武器とアイテムを把握せよ

武器・アイテムの特徴を一挙公開

MCA時と兵士時では、使える武器・アイテムがまったく違うものになっている。対戦で勝つためには、これらの武器の特徴を知ることが必要だ。まずはMCA時のものから紹介していこう

Mono Knife

MCAが最初から装備している格闘戦用の武器。射撃武器とは違い、何処でも攻撃できるが当たる距離まで相手に近寄る必要がある。

弾薬が切れたときの最後の武器といえる。また、MCAごとに武器のデザインが違っている。



Pulse Rifle

MCAが最初から装備している射撃武器。1発の光弾を射射し、着弾地点に小さな



Laser Cannon

Laser Cannonは名前のとおり、レーザーによる攻撃ができる。ダメージは小さいが、蓄積まで



時間がかからないので、相手に照準を合わせていれば、確実にヒットさせられる。Laser Cannonを拾った場合、55発の弾丸が補給され、最大200発まで持つことができる。

Spider

Spiderを使用した場合、1発の弾が発射される。この弾は浮遊する機雷のようなもので、発射してから一定時間後に円柱状の爆風が発生する。ま



た、この弾は相手や壁に弾着すると、その場所に張り付くので、相手が通りそうな壁や地面に張り付けられ、万全として使うことができる。Spiderを拾った場合、15発の弾丸が補給され、最大50発まで持つことができる。



Sniper Rifle

Sniper Rifleの最大の特徴は、画面をZoomして遠距離の相手を狙撃できることだ。Zoomするには、武器選択ボタン（通常はキ



ー）を押せばいい。また、Zoomしてない場合は、弾を連射できるので、近距離での撃ち合いでもじゃーん使うことができる。Sniper Rifleを拾った場合、100発の弾丸が補給され、最大400発まで持つことができる。



Shredder

Shredderは連射性能が増したJuggernaut。着弾地点に爆風が発生するが、Juggernautに比べて爆風が小さい。しかし、弾速、ダメージ共に申し分なく、最も使いやすい武器といえる。Shredderの



出現する場所は確実に覚えておきたい。Shredderを拾った場合、35発の弾丸が補給され、200発まで持つことができる。



Bullgut

SHOGOの中で最も派手な武器の一つが、このBullgutだ。Bullgutからは4発の弾が発射され、それぞれが正面方向にランダム



に飛んでいく。飛んでいった弾が弾着すると、爆風が発生し、大ダメージを与えられる。弾速が強いので1対1の戦いには向かないので、遊撃状態の場所に撃ち込みたい。Bullgutを拾った場合、64発の弾丸が補給され、最大100発まで持つことができる。



Juggernaut

Juggernautは、Laser Cannonを強化したような武器だ。Laser Cannonとの違いは、着弾地点に爆風が発生する点にある。連射で



撃しないが着弾だが、距離に関係なく非常に強いという点と、Juggernautを拾った場合、17発の弾丸が補給され、最大50発まで持つことができる。



Red Riot

一撃必殺という言葉が最も似合うRed Riot。発射ボタンを押すと、エネルギーチャージが開始され、エネルギーがたまったら時点で発射され



る。着弾地点には巨大な爆発が起こる。発射までの時間が長いのが難点だが、Red Riotを食らって生きている相手は少ないだろう。ぜひ、一度はその威力を堪能してほしい。Red Riotを拾った場合、2発の弾丸が補給され、最大10発まで持つことができる。



ENERGY回復

MCAの体力といえるENERGYを回復するには、三つのアイテムが用意されている。正方形の数が多いほどENERGYの回復量が大きく、それぞれENERGYを100、150、250だけ回復してくれる。ENERGYの最大値はMCAの種類に関わらず1000になっている。



ARMOR回復

MCAの装甲を回復してくれるアイテムがこの三つ。中央に入っている値が多いほど回復量が大きく、それぞれARMORを100、250、500だけ回復してくれる。ARMOR回復アイテムはステージの罠所に落ちているので、小まめに回復しよう。ARMORの最大値はMCAによって違うので、p.082のMCA前説を参考にしてほしい。



補給される弾丸数は状況により変化します。

続いて兵士時に使える武器・アイテムを紹介しよう。ユニークで、視覚的にも楽しめるものが多数用意されている。

Tanto

兵士時に最初から装備している格闘戦用の武器。MCA時と同様に回数制限はないが、攻撃範囲が狭いため、すべての弾薬が尽きたときに使う最後の武器だろう。



Pistol

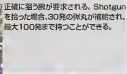
兵士時に最初から装備している射撃武器。弾が着弾するまでに時間がかかるが、左右から発射するため、弾丸をあっという間に使い切ってしまうのが欠点。Pistolを拾った場合、弾丸が50発補給され、最大200発まで持つことができる。



Shotgun

Shotgunは大量の弾を同時に発射するので、Pistolよりも広範囲を攻撃できる。着弾しても爆風が発生せず、連射もできないので、相手に

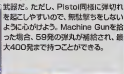
正確に狙う敵が要求される。Shotgunを拾った場合、30発の弾丸が補給され、最大100発まで持つことができる。



Machine Gun

Machine Gunは、Pistolよりも連射性能が高い。着弾地点に爆風が発生しないので、Assault Rifleと並んで、接近戦で使いやすい

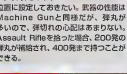
武器だ。ただし、Pistol同様に弾切れを恐ろしいので、弾薬を消費しないように心がけよう。Machine Gunを拾った場合、58発の弾丸が補給され、最大400発まで持つことができる。



Assault Rifle

兵士時に唯一Zoomが使える武器が、このAssault Rifleだ。Zoomするには、武器選択キーを押す必要があるので、押しやすい

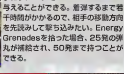
位置に設定しておきたい。武器の性能はMachine Gunと同様だが、弾丸が多いので、弾切れの心配はあまりない。Assault Rifleを拾った場合、200発の弾丸が補給され、400発まで持つことができる。



Energy Grenades

「QUAKE」のロケットランチャーに近いEnergy Grenades。着弾地点で爆発し、近くにいる相手にダメージを

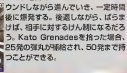
与えることができる。着弾するまでに若干時間がかかるので、相手の移動方向を先読みして撃ち込みたい。Energy Grenadesを拾った場合、25発の弾丸が補給され、50発まで持つことができる。



Kato Grenades

兵士時の武器の中で最も面白いのが、このKato Grenades。Kato Grenadesを発射すると、1発の光弾が発射される。地面をバ

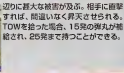
ウンドしながら進んでいき、一定時間後に爆発する。後進しながら、ばらまけば、相手に対する制しになるだろう。Kato Grenadesを拾った場合、25発の弾丸が補給され、50発まで持つことができる。



TOW

兵士時に使える武器の中で、威力が最大なのがTOWだ。TOWを発射すると、1発の弾丸が発射され、着弾地点に起こる爆発で、

い切りに甚大な被害が及ぶ。相手に直撃すれば、間違いなく昇天させられる。TOWを拾った場合、15発の弾丸が補給され、25発まで持つことができる。



HEALTH回復

兵士時に出てくるHEALTHの回復アイテムは二つ。サイズの大きいものが50、小さいものが10だけHEALTHを回復してくれる。また、赤十字のマークはQUAKEのメガヘルスのようなもので、HEALTHが現在の値+100になる。ただし、HEALTHは200以上にはならないと覚えておこう。



ARMOR回復

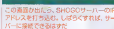
ARMORを回復してくれるアイテムも兵士時は2種類。色が微妙に違っており、明るい色のものが100、暗い色のものが50ほどARMORを回復してくれる。



サーバー接続を詳細解説

さて、自分のデータを入力し終え、Nextを押すと、次の画面に移るが、最初に“Host a new session”

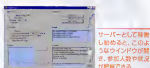
を選んでいた場合は、続いてサーバーの名前やレベル、最大参加人数を設定する画面に移行する。この設定を終えた後、さらに進むと、使用するマップを選択する画面が出る。マップ名の前に「MCA」と書いてあるのが、MCAで戦われるマップで、「OF」となっているのが、兵士で戦闘するマップだ。マップ選択を終え、Finishedを選択すると、自動的にホストゲームが立ち上がる。また、「Join an existing session」を選んでいた場合は、自分のデータを入手した後、次の画面でセッション、つまり、サーバーの場所を求められる。ここで新たに表示されたウインドウ内にサーバーのIPアドレスを打ち込む。後はEnterキーを押せば自動的にサーバーにアクセスし、ロードし始めるはずだ。なお、このロードに数分かかることがあるが、すでに「ゲームが止まった」と思わず、気楽に待つようにしよう。



SHOGOのプライベートサーバーを立ち上げてみよう

SHOGOは、ランチーだけで簡単に専用サーバーを立てられる。日本では常時接続のサーバーを作るのは厳しいが、テレホーダイ時間だけのプライベートサーバーを立ち上げるとなれば、だれにでもできるはず。プライベートサーバーはホストプレイヤーを立ててプレイするよりも、比較的处理が軽くなるので、かなり快適なプレイが楽しめるはず。ただし、サーバーを作ってしまうと自分が参戦できなくなるので要注意。なお、2台以上コンピュターを持っていて、LAN環境が整っているならば、インターネット接続で、異なるコンピュターでサーバーを立てつつ、そこに

サーバーを立てる上で、一つは意点がある。SHOGOのサーバー自体は意外と重いので、サーバーを立てているコンピュータで余計なアプリケーションを立ち上げないこと。立ち上げているとレスポンスがかなり遅くなり、ホストプレイヤーを立てたゲームと大差がなくなってしまうからだ。



間違えないためのMCA選び

まずARROWの最大値。これは強
固な種族だと考えられるだけで、被弾
したときの数値はほぼ変わらない。
次にスピードだが、大きく分けて、通
常時とビークルモード時の2種類があり、
少しスピードを付けているのだが、
実際にはそれほど差がない。侵略性
という項目もあるようだが、これは感
じられるほどの差はないので、考慮し
入れなくてもいい。結局のところ、自
分の腕に合わせ、被弾しにくいような
戦い方ができる人ならAkumaを、精
進迷道のプレイスタイルならARROW
が考えられるがPredatorを選ぶの
がベストな選択だ。



7-9	
BASIC-ARMOR	1000
MAX-ARMOR	2000
MCA SPEED	MIDDLE
VEHICLE SPEED	HIGH



T-9	
BASIC-ARMOR	1000
MAX-ARMOR	2000
MCA SPEED	MIDOU
VEHICLE SPEED	MIDOU



BASIC-ARMOR	800
MAX-ARMOR	1600
MCA SPEED	HIGH
VEHICLE SPEED	HIGH



BASIC-ARMOR	1200
MAX-ARMOR	2400
MCA SPEED	LOW
VEHICLE SPEED	MIDDLE

基本的にはQUAKE系3Dシューティングのゲームプレイを継承しているが、SHOGO特有のテクニクも存在する。ビークルモードやMCAの特徴をよく理解して、戦場でライバルを出し抜こう。

実戦で必ず役立つSHOGO テクニク集

音で判断するからこそ、重要なミュート走法

3Dシューティングでは、相手の位置を音で判断する。SHOGOでは移動する時に足音が出るので、ただ、移動しているだけで相手自身の位置を推察することになる。この足音を消す方法はないのか？ 実は斜めに歩出す瞬間は足音が出ない。そこで、前に歩くときには、右斜め前、左斜め前と交互に、零早くキー入力すると、まったく足音を立てずに移動できるのだ。この走法は、敵機に不意打ちをされた場合にも狙いにくくなるので、必ずマスターしたいところだ。ただし、ビークルモードでは音を消せないで注意しよう。



足音を立てなければ、相手の位置を推察することもできる



ビークルモードは止まっても音が出るので、発見されやすい

爆発を使って大ダメージを狙う

車や一部の建造物、そして、倒した敵の残骸が攻撃すると爆発する。この爆風にもちゃんと判定があり、近くに相手がいた場合は、かなりのダメージを与えることができる。SHOGOでは、これを利用した戦いが効果的だ。しかも、爆風は意外と広範囲に広がるので、何か一つを破壊するだけで、連鎖的に大爆発を起こすこともある。そういう場所に相手をうまく誘い込めれば、大ダメージを与えることも可能だ。この戦法に対抗するには、あらかじめ爆発するような建造物を破壊しておくしかない。また、不意に残骸があるときなどは周囲を警戒し、潜んでいるかもしれない敵を探し出し、逆に攻撃する準備をしておこう。



ここからここに相手が入ってきたら、爆発する場所を狙え



爆風が起これば、相手は大ダメージを受けている

ビークルモードの攻撃方法

マップを移動する際に頻りに使うビークルモード。この状態では攻撃することができないと思われがちだが、実は体当たりすることで、相手MCAにかなりのダメージを与えることができる。しかも、こちらはノーダメージなので、移動中に不意に相手を遭遇したら、迷わず体当たりしてダメージを与えてから脱走しよう。ちなみに、ビークルモード同士での体当たりは双方ノーダメージで終わる。この場合はさっさと変形して攻撃したほうがいい。



ビークルモードでタックルされたら、かなりのダメージを受けている

瞬時に武器の切り替えを行うための入力方法

武器の選択キーを押すと、使用していた武器をしまった後に、選択した武器を構える。しかし、レスポンスをよくするためか、武器を切り替えている最中に、別の武器に切り替えることも可能なのだ。しかも、その時だけは武器をしまう動作を省ける。具体的には、武器を切り替える際に、目的の武器とは別の武器のキーを押してから、目的の武器のキーを押せばいい。このテクニックは連射できない武器を素早く発射するためにも覚えておきたいテクニクだ。

CRITICAL HITを狙え

当たった時に威力が跳ね上がるCRITICAL HIT。これは相手の頭部や胸部(股関節)を攻撃した場合に起きる。相手を狙うときは、できるだけ頭部や股関節を狙うようにしたいところだ。なお、爆風でもCRITICAL HITになることがあるが、狙ってできる芸当ではない。



頭部に当たれば、たいいてはCRITICAL HITになる

SHOGOの情報はここで入手しよう



OFFICIAL SHOGO HP

<http://www.shogo-mad.com/>
あなと知れたSHOGOのオフィシャルホームページ。ここをチェックしないと、SHOGOは進められないぞ。

PLANET SHOGO

<http://www.planetshogo.com/>
武器の紹介などのゲームのファンポイント的な情報がある。SHOGO関連情報やNEWS形式ですべて掲載されている。更新も頻りに行われるので、毎日チェックしよう。

UO2A発売と 日本サーバー設置で再燃する 新しいUOの世界を徹底攻略

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

本誌が店頭に並ぶころには、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」が発売になっていることと思う。11月号のUO.netでお伝えした情報に引き続き、今回はその拡張版として、UO2Aの世界を余すところなく紹介する。

新たな世界とさまざまな新機能

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)が発売されてから1年が経過した。発売直後から、完全ネットワーク仕様RPGの代名詞として名をはせてきたUOだが、ついにそのアドオンともいえるべき「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」(以下、UO2A)が発売される。UO2Aに至るストーリーは、「UO世界に起こった大地震が、新たな世界への道路を開いた」という設定で、UO独特の世界観を損なわない配慮がされている。

UO2Aのリリースと同時に追加される新機能は数種類あり、従来のUOでサポートされるものもある。気になるUO世界での日本語表示は、会話の部分のみユニコードに対応し、すでに現在のUOでもサポートされている。UO.cfgに「UnicodeSpeech=On」と記述すれば、日本語フォントが使えるのだ。

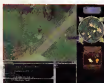
ポップアップヘルプも新機能の一つで、利用できるアイテムやオブジェクトにカーソルを合わせると、その利用方法を表示してくれる。また、新規キャラクターを作成し、初めてのUO世界に足を踏み入れるときに表示される簡易操作チュートリアルも、ユニコードによるローカル言語表示ができるようになった。この二つの機能は、日本語に対応したメッセージを表示できるが、従来のUOでは機能していない。おそろくUO2Aのみのサポートと思われる。

キャラクターのペーパードールも変更が加えられた。ペーパードールの左下にある本アイコンをクリックすると、キャラクターのプロフィールウィンドウが開く。ここには、約100文字程度の文章(日本語可)が書き込めるので、キャラクターの生い立ち、職業を記載すれば、UOの世界をもっと楽しめるだろう。

また、ペーパードールで使用されていなかった「STRATEGY」部分は、「CHAT」というアイコンに置き換えられた。UOでは、遠隔地にいるプレイヤーと連絡を取るためのCommunication Crystalというアイテムと、プレイヤーのログイン状況が分かる機能が用意されていたが、これらは実用性に乏しかった。それと比べると、チャットシステムは、親しい友人とコミュニケーションを図るには最適だ。

ビッグウィンドウ機能は、UOのプレイエリア(640×480ドット)をそのままに、ウィンドウサイズだけを拡大縮小できるものである(最大1024×768ドット)。ステータスウィンドウ、ペーパードール、魔法のアイコンなどを常についておくプレイヤーは、これらのウィンドウをプレイエリアの外に置くことで、広く使えるようになったのだ。この機能も、従来のUOでいずれはサポートされる予定である。

オプションウィンドウも内容が拡充され、使いやすくなった。前述のビッグウィンドウや、ユニコードの設定が追加できる。その反面、オプションウィンドウがかなり大きくなり、プレイエリアのほとんどもを占めるようになった。オプションの設定を行うときは、安全な場所で行った方がよいだろう。



本誌でも多数オープンできるアンヘルや、パスワードで保護されたプライベートチャンネルも検索可能。サイズを変更でき、ビッグウィンドウ内の好きな位置に置くことができる

Information	
発売元:	Origin Systems社
販売元:	エニックス株式会社
問い合わせ:	UOサポートライン 03-6436-6497
価格:	アップグレード版3,800円 フルパッケージ版9,800円
OS:	Windows 95/98
CPU:	MMX Pentium 200MHz以上 (MMX Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー:	64MB以上
ビデオ:	PCIビデオカード (2MB以上, Direct3D対応)
HD容量:	400MB以上
CDROM速度:	4倍速以上
サウンド:	16ビットのサウンドカード
PC周辺機器:	PC-9821, NXシリーズで可
対応API:	DirectDraw
発売時期:	発売中



二つの日本サーバー YamatoとAsukaがオープン

通信距離の短縮(今までではアメリカ西海岸が最も近いサーバー設置点であった)から、変遷の高かった国内サーバーが遂に登場した。Yamato, Asukaと名付けられた二つの新サーバーは、エレクトロニック・アーツ・スクウェアによってサポートされているため、GM(ゲームマスター・システム管理員)は日本語による質疑にも応じてくれる。



UOプレイヤーであれば、画面等を見ると一目瞭然。画面の拡大や、バックグラウンドのアイテム管理なども簡単にできる

新世界へつながる経路は、ブリタニアの各地に点在している。本誌編集部が得た情報を基に、これらの経路を紹介しよう。

新たな世界とつながる10の経路

ブリタニアを襲った大地震によって、各地の岩山で新世界へつながる洞くつが発見された。既存のUOプレイヤーならば、一度や二度は見かけたことがあるだろう。新世界への経路は、この岩山の洞くつだけでなく、町中や墓地、さらに無人島にも存在する。右の表は次ページの新世界マップと連動しているの、併せて参照してほしい。

どの経路から行くかはプレイヤーの自由だ。気ままに旅することをお勧めするが、UOT2Aから始めたプレイヤーにはアドバースが必要だろう。まず、ブリタニア側の出入口と、新世界側の出入口を照らし合わせてみるとよい。新世界側の出入口も各地に点在しているので、目的に合わせた経路を探そう。

目的別に補足すると、新世界の町へ安全に行きたい場合は、「Moonglow北の魔法屋にあるテレポーター(D)」が最もお勧めである。Papuaという町に直結しており、互いにガード固いとなっているからだ。Papuaへは、「Britainの下水道(C)」や「Vesper西の墓場(I)」からも比較的簡単にたどり着ける。Deluciaという町に行く場合は、「Trinsic南西の岩山にある洞くつ(J)」がよい。ダンジョンを抜けることになるが、さほど危険なクリーチャーはいない。冒険を求めるならば、「Wrong北西の岩山にある洞くつ(H)」や「Serpent's Hold北西の港付近にある洞くつ(F)」が最適。新世界のダンジョンへ直結しており、すぐさま激しい戦闘となるだろう。

ブリタニアに存在する新世界への出入口



マップの記号説明表

No.	記号	ブリタニア側	経路など	新世界側
1	A	Yew Prisonの地下	→	砂漠の車の灯台
2	B	Trinsicの南西にあるテレポーター	→	新世界中央にあるテレポーター
3	C	Britainの下水道 British Sweet Dream Inn 南のメインゲート内	→	Papua南東の洞くつ
4	D	Moonglow北の魔法屋にある テレポーター	→	Papuaの秘宝庫にあるテレポーター
5	E	Minot北の山にある洞くつ	→	Papua南東の山にある洞くつ
6	F	Serpent's Hold北西の港付近にある洞くつ	→	Papua北東の港を隔てる
7	G	Britain南、Trinsic北に位置する 巨岩の洞くつ	→	新世界西側の洞くつ
8	H	Wrong北西の山にある洞くつ	→	新世界西側の洞くつ
9	I	Vesper西の墓場	→	Papua南東の洞くつ
10	J	Trinsic南西の山にある洞くつ	→	Deluciaの洞中にある洞くつ オーク洞窟にある洞くつ

注: A~Jの記号はp.OBSのマップのA'~J'に対応
右の矢印の向きが、ブリタニアと新世界から通行できる向きを示す

Britainからの行き方

一例として、ブリタニアの西部であるBritainから行く方法を紹介します。Britain中央部に位置するSweet Dreams Innの南に、T2Aで通達された下水道への入り口がある。下水道を抜けると新天地が待っているのだが、この地形は迷路のように複雑だ。着通するには、行きと帰りにそれぞれ1か所ずつポイントとなる場所がある。普通に歩いていくなかなか見つからない。がんばって探してみよう。

Britainの下水道



日本人プレイヤーの間では、「海底神殿」と呼ばれているブリタニアの隠れた名所。新世界側から来て、初めて気付く人もいそうだろう



本誌執筆時点で、確認が取れていない11ヶ所の洞くつ。これは、第一行で行き先を定める場所のように(正確には新世界側)

Wrong北西にある出入口は、ダンジョンと隣接した。ここでもベンダー設置すると楽になるかも?



往來に関する注意

確定した情報ではないことを断っておくが、新世界とブリタニアは、RecallやGate Travelの魔法で行き来できない。また、UOT2Aで新たに追加されたクリーチャーをブリタニアへ連れていくことも不可能となっている。Animal Taming(飼い慣らし)した新クリーチャーは、Stables(馬廄)に預けるしかないだろう。

奥でできるOsterdはかわいらしいやつだが、食糧が大量。ブリタニアに運ぶ際に、人に取ってしまおうのいかんもなし



新たな冒険が始まる 新世界の全体像

ブリタニアの人々を待ち受ける新しい世界は、多様な風土が凝縮された箱庭世界だ。雪原、砂漠、湿地、溶岩地帯、山岳地帯などが見せるその景観は、旅する者の目を飽きさせないことだろう。また、新世界のフィールドは起伏が激しく、地形が迷路のように入り組んでいる点も大きな特徴といえる。目的地へ直進できることは少なく、想像以上の広さを感じさせる仕掛けとなっているのだ。

観光名所を含めたフィールド案内



マップの記号は次の通り

記号	説明
S1	灯台
S2	Cyphindorの窟
S3	オーグ窟
S4	アンテナの窟
S5	海に浮かぶその建物
D1	雪原のダンジョン
D2	溶岩地帯のダンジョン
D3	CyphindorとIvaliceのダンジョン
D4	Deluciaのダンジョン

注: A~Jは、出大陸と行方不明の場所を示す

雪原地帯

新世界の北には、二つの島からなる雪原地帯が存在している。出現する新クリーチャーは、Ice SnakeとFrost Trollが中心で、Snow Elementalの姿も確認できた。これ以外はDeciet同様、Walrus、Snow Leopard、White Wolf、Polar Bearなどが目撃されている。



ブリタニアからダンジョンを経由して西奥の島へ来ることができる。ただし、これらの雪原地帯と中央の陸地は、船がないと移動できない。

砂漠と溶岩地帯

Papua北のつり橋を渡ると、すぐそこには乾燥した大地と岩山が広がっている。Wyvern、Stone Gargoyle、Stone Harpy、Mummy、Impなどの危険な新クリーチャーが多数登場するので、腕に自信がなければ無理に近寄るべきではない。北西部では、Cyclopean WarriorとTitanが、北東部にはOphidian(ヘビの垂人種)も現れる。唯一無害なのは、乗用可能なDesert Ostardくらいだろう。

砂漠の南東にある溶岩地帯では、Lava Lizardに加え、Giant Toad、Bull Frog、Swamp Tentaclesの姿を確認した。



北東にある灯台(Lighthouse)は、観光名所の一つだ。ここはブリタニアとつながる通路でもある。ガイドが来てくれる場所なので、避難所としても使えるだろう。

Papua周辺

Papua西部の岩山に囲まれた城には、新世界で最も危険なダンジョンへの入り口がある。

城へつながる道は岩山の西側にしかなく、ベータテストでは、北側にOphidianがひしめき、入り口付近はTerathan(クモの亜人種)が行く手を阻んでいた。上級者でもパーティを組んで慎重に進んだ方がいいだろう。

一方のPapua南東は、Giant ToadやBull Frogが生息する沼地である。Giant Serpentも多いため、あまり人気がない。ただし、Britain下水道から来た冒険者が到着する場所でもある。



城の内側には、最上へ上がる階段と、ダンジョンへと続くほしがある。Rasputinが近く、ここへたどり着くだけでも至難の業であった。

Delucia周辺

平原の続くDelucia北部は、比較的のどかな土地である。さらに足を伸ばせば、オーク砦とアンデッドモンスターの出現する場所を見付けることができる。新世界のクリーチャーに備が立たない場合は、こちらで実践を通じてトレーニングするのも悪くないだろう。

東に広がる森林地帯は、高低差と岩山も多く、山岳地帯と呼んでもいい場所だ。新クリーチャーは少ないが、Frenzied OstardとForest Ostard(Oclock)の姿がしばしば見受けられる。Frenzied Ostardは攻撃的で移動速度も速いことから、かなり危険な生物だ。



Delucia北のオーク砦近くには、Skeleton Knight、Bone Magi、Lichなどが出現する建物もある。新クリーチャーではないが、強いものから弱いものまでさまざまなモンスターがいるため、人気の場所となっている。

Delucia東の森林地帯を旅していると、たまにForest Ostard(Oclock)に出会う。色がそれぞれ異なるため、プレイヤーの間で人気の動物クリーチャーだ。



砂漠の奥にある、Ophidianが出現する窟。外観では区別しにくいけど、Ophidianは多くの種類がいるので、うかつな行動は禁地だ。



Lava Lizardは、Hell Houndと同じくBreathによる攻撃がある。複数に襲われると手痛い目に遭うだろう。

新たに追加された
二つの町を一挙公開

辺境に建てられた城寨

Delucia

施設は非常に少ないものの、冒険に必要な稼働と整備は整う。施設以外では、特に周囲の岩山に注目してほしい。ガード圏内で安全に鉱石(Ore)を掘ることができるので、UOT2Aから新規に始めたMinerに最適だ。

店号	商売の種類	位置
A1	武器と防具屋(Arms&Amour)	C
CB1	銀行(Bank)	C
C3	馬車(Stables)	E
H1	ヒーラー(Healer)	W
M1	魔法屋(Magic Shop)	E
S1	道具屋(Provisioner)	C
S2	裁縫屋(Tailor)	C
T1	塔屋(Town)	SW
U1	クモとヘビのタイル	S
UR	ダンジョン4(旧大魔城)	SW



登山と城壁に囲まれた Delucia。町の北に瞭望塔と塔がある。ガードも多数配置され、雰囲気は物々しい。



Deluviaの町中には、三つも
畑がある。Respawnするこ
のCottonを盗ってプレー
ー同士の壮絶な争いが繰り
広げられた(笑)。Cotton成
金も夢ではない。

新大陸での冒険拠点

Papua

雨のDeluciaに比べて株数は多い。潜と船を買うためのShipwrightが

あるのが、大きな特徴だ。秘薬と装束の調達は問題なく行える。ただし、資源に乏しいため、生産活動には不向きである。植生は亜熱帯なので、木材を得ることができず、西の岩山はOphidianのデトリリーとなっている。

英語	和訳の種類	性質
A1	武器と銃具類 (Arms&Arms)	SE
CB1	銀行 (Bank)	NW
CD1	本 (Books)	SE
CE1	洋服 (Clothes)	SW
CH1	ヒーター (Heater)	C
M1	魔法店 (Magic Shop)	C
M2	魔法屋 (Magical Shop)	C
B1	パン屋 (Bakery)	C
S2	四弦 (Guitar)	SW
S3	大工 (Carpenter)	C
S4	宝毛匠 (Jeweler)	NW
S5	道具屋 (Provisioner)	SE
S6	船大工 (Shipwright)	SE
S7	洋服店 (Tailor)	C
S8	酒具屋 (Tusker)	C
T1	部屋 (Inn)	NE
U1	月田庵へのテラゾー Moonstoneへテラゾー	C



高床式の建物やそれらを結ぶつり橋など、Papuaの町並みは興味深い。特にThe Just Innは、ぜひ、一度訪れてほしい。内部に美しい庭園を持つ宿程ぞ。



Papua島中にある異
 国、この上に立って
 「regus (合い言葉)」と
 唱えると、Moonglow
 北の魔法屋へとテレビ
 ーオムことができた

本誌11月号で紹介した、UOT2Aで追加された新たな生物・モンスターたちの実態が、徐々に判明してきた。非常に危険なモンスターが数多く存在する。新世界で生き抜くための最低限必要な知識として、これらを紹介していこう。

初めて登場する特殊攻撃「冷氣ダメージ」

人間の上半身とヘビの下半身を持つOphidianには、7種のバリエーションが存在する。その中で特に危険なのは、Knight-Errant、Avenger、女性的な外観を持つMatriarchの3種である。Knight-ErrantとAvengerは、Ogre Lord並みの攻撃力があるので、接近戦は避けたいところだ。Matriarchは7thサークルまでの魔法を詠唱してくることに加え、攻撃力もかなりあるため、非常に強い相手となるだろう。

一方、クモ型の重人種であるTerathanは、4種類存在する。Ophidian種と同じく、AvengerとMatriarchには気を付けた方がいい。Ophidian種と異なる点は、高い攻撃力と7thサークルまでの魔法も詠唱してくることである。これらと戦うにはDaemonと同じくいの覚悟がいる。

このほかに危険なモンスターとしては、冷氣ダメージを与えてくるIce Fiend、Snow Elemental、Ice Elementalの3種がある。冷氣ダメージは、UOT2Aで初めて登場する特殊攻撃で、これらの特殊能力を持つモンスターの5マス以内近づくと、毎数秒ごとに10HP程度のダメージを受けてしまう。ArcherやBardのProvocateスキルのように、離れた場所からの攻撃、または同士打ちをさせるのが効果的だ。

このように見てみると、新世界のモンスターたちは、接近戦の攻撃力、強力な魔法、特殊攻撃といった一部種でいかに多いのかが多いことが分かる。さらに、現在未確認のモンスターも数種存在するらしい。新世界は危険に満ちあふれた場所といわざるを得ないだろう。



Ophidianが非常に多い場所。奥の方にたくさんOphidianが潜んでいるので、警戒にこまめに立ち回らねば、無傷では済まないだろう。



新世界の北部寒帯地に生息するWhite Wyrm。冷氣ダメージは与えないものの、難に倒せる相手ではない。



Ophidianが多く生息している砂漠地帯。比較的内側に入るEnforcerと非常に強いAvenger、Knight-Errant。グラフィックが同一の種を付けた。AI Namesをしながら戦った方がいいだろう。



Terathanに加え、Baironも多く出現する場所。このあたりの洞窟は平坦になっているので、鎧を利用して戦うこともできる。とはいえ、Bride Spiritsを召喚してOphidianを捉えるモンスターが40で、非常に危険なといえない。

新生物・モンスター一覧

名称	危険度	特殊攻撃	使用魔法	死体から得られる素材	Time
Bull Frog	1	—	—	肉×1、皮×5	○
Desert Ostad (Omrus)	2	—	—	肉×3	○
Forest Ostad (Ostok)	2	—	—	肉×3	○
Frenzied Ostad	4	—	—	肉×3	○
Ice Snake	2	—	—	肉×1	○
Cyclopean Warrior	4	—	—	肉×4	×
Ice Elemental	4	Magic, Gold	C67まで	—	×
Snow Elemental	5	Gold	—	—	×
Stone Gargoyle	4	—	—	肉×1	×
Stone Harpy	5	—	—	肉×1、皮×50	×
Ice Fiend	5	Magic, Cold	G7まで	肉×1	×
Imp	3	Magic	C68まで	肉×1、皮×8	○
Mummy	2/4	—	—	—	×
Ophidian Apprentice Mage	4	Magic	C68まで	肉×2	×
Ophidian Avenger	5	—	—	肉×2	×
Ophidian Enforcer	3	—	—	肉×1	×
Ophidian Knight-Errant	5	—	—	肉×2	×
Ophidian Shaman	5	Magic	G7まで	肉×1	×
Ophidian Matriarch	5	Magic	G7まで	—	×
Ophidian Warrior	3	—	—	肉×1	×
Giant Ice Serpent	4	—	—	肉×4、皮×15	×
Frost Spider	2	—	—	—	×
Swamp Tentacles	2	—	—	—	×
Terathan Avenger	5	Magic	G7まで	肉×2	×
Terathan Drone	1	—	—	肉×4	×
Terathan Matriarch	5	Magic	G7まで	—	×
Terathan Warrior	4	—	—	肉×4	×
Titian	4	Magic	G7まで	肉×1	×
Giant Toad	2	—	—	肉×1、皮×12	○
Frost Troll	4	—	—	肉×2	×
White Wyrm	5	—	—	肉×10、皮×20	×
Vivym	5	Breath	—	肉×10、皮×20	×

注：危険度は参照用のみで、6段階で示したMummyはほかに異なる能力を習得したため、表記しない。Coldは両手ダメージを出す。Time欄の「○」は倒す、×は倒す必要あり。

驚異のモンスターたちを徹底解説

特徴的な四つの新ダンジョン

新世界には、四つのダンジョンがあり、それぞれ特徴を持っている。現在のUOのようにダンジョンのテーマがあり、それに従ってモンスターたちが配置されているようだ。特に、北の寒冷地にあるダンジョンとTerathan Keepの二つは難易度が高く、人気のダンジョンとなることが予想される。これらのダンジョンの正式名称は確認できなかったため、本稿では仮の名称で呼んでいることを付記しておく。

複雑な構造を持つ 溶岩地帯のダンジョン

Paganiの北、溶岩地帯に存在する。特徴的なのは、ダンジョン内の高低差が激しく、マップも複雑で思うように進めないことである。レベル1はかなり広く、



モンスターはGiant RatやScorpionなど、比較的弱いとされているものばかりが登場する。レベル2には小部屋が点在しており、そのうちの一つにはエレベーターがあったりして、なぞが多い。レベル2に登場するモンスターはHell HoundやEttinなどで、レベル1と比較してやや手強い。いちばん美しかったところには、Evil Mageがたむろしている建物があり、

比較的弱いモンスターが出現するが、近接のような複雑なマップとなっているので、簡単に進むことはできない。



レベル2の最深部には、Evil Mageの住居らしき建物を見ることができ、Evil Mageは7カサウルスまでの魔法を繰返してくるので、注意を要すると非常に危険だ。

ここもなぞに包まれた場所だ。全体的に見ると、中級者向けのダンジョンといえる。

Serpent's Hold北西の港付近にある洞くつへの通路がレベル1にあり、またPaganiにも比較的近いことから、よく利用されるダンジョンとなるだろう。

新しいモンスターが登場する 雪原のダンジョン

極寒の北の大地に、1をばっかりあけていたダンジョン。巨大な岩が入り口を半分ほどふさぐ格好となっており、入り口を見分けることは難しい。このダンジョンには、UOT2Aで新たに追加された、特殊攻撃の冷気ダメージを与えるモンスターが登場する。また、それほど入り組んだ構造になっていないため、壁越しに冷気ダメージを受けたりしなかったりする箇所もある

Ice Fiendは冷気ダメージを持つモンスターである。このダンジョンのレベル2にしか登場しない。



ので気を付けたい。

さらに、レベル2へ至る入り口2カ所あり、一つはOrc Fort、もう一つはIce Fiendがくっつく所に通じている。Orc Fortは、Deluciaの北に存在するものとまったく同一で、「なぜ、こんな所にOrc Fortが?」と思ってしまうくらい不自然な所だ。ここには、Orc系のモンスターしかいないので、休憩場所として使えるかもしれない。

これは対称的に、Ice Fiendが住むレベル2は難易度も高く、危険な場所である。冷気ダメージを持つ

Ice Fiend、Evil Mageの2種しか登場しないが、狭い空間なので、逃げ込めるスペースは限られてくる。ちなみに、レベル2は、Mark&Gate Travelの魔法の使用が禁じられている不思議な空間なので、Recallを使用して直接行くことはできない。また、レベル1の南側にはWrong北西の出入り口につながる通路がある。

こちらにも冷気ダメージを持つモンスターたち。今立っている場所より奥に1歩でも進めば、冷気ダメージの範囲内に入ってしまう。

巨大な上級者向けダンジョン Terathan Keep

北のダンジョンと並んで、非常に難易度の高いダンジョンであるTerathan Keepは、Papuaの西に存在する。新世界でいちばん巨大なダンジョンで、西側の舞台や、南方のレバーなど不可解な場所も数多く存在する。ダンジョンの出入り口がある北側の城砦の部分と、南側の荒地の部分に大きく分けられ、モンスターの配置から、OphidianがTerathanの城を攻略しようとしている場面がうかがえる。城砦の部分は、個々の部屋と通路が組み合わさり、Hythrothのような印象を受ける。ここには、TerathanとBalronがうろついている。また、入り組んだ構造となっているので、モンスターたちを「ひっかける」ことができるが、プレイヤーもそれに阻まれてしまうので動きづらい。南側の荒地は、新大陸の通常フィールドのように凸凹した地形で、OphidianとDrakeがいる。実際にOphidianがTerathanを攻撃している場面を見ることはできないし、もしプレイヤーが足を踏み入れれば、そのどちらのモンスターからも攻撃されてしまうのが、



納得いかないところだ。

また、南側には橋が架かっていたり、UOT2Aの世界で初めて目に見える「綱渡り」ができる場所もある。このダンジョンもMark&Gate Travelの魔法が禁じられた場所が多くある。例外として、このダンジョンの出入り口である城砦のタワー2F以上でのみ、これらの魔法を使用することができる。

UOT2Aで新たに追加された「綱渡り」の橋を、少しだけ操作を回して下に落ちれば、待ち構えているOphidianに襲われてしまうことになり、また、綱渡りをした先にはレバーがあり、ダンジョン北西のドアを開けるスイッチとなっているらしい。

ダンジョンの西にある火のついた橋を触ると、ここにデレポートする。周辺は宇宙空間のようになっていて、モンスターも出現しないため、なぞは深まるばかりだ。



初級者でも安心して歩ける Delucia北西のダンジョン

Deluciaの北、Ore Fortの西に、このダンジョンは位置している。Deluciaからそれほど離れていないが、それよりも手前にOre Fortや、アンデッドが登場する幕場があり、あまり人気が出そうもないダンジョンである。登場モンスターも、Rat、Slime、Spiderなど、いわゆる雑魚モンスターばかりで、不人気に拍車をかけるだろう。旧世界のCovetousのような位置付けといえる初級者向けのダンジョンだ。また、1階層しかなくマップ構成も簡単ではあるが、Trinsic南西の岩山にある洞くつとつながっているため、ここを通過するプレイヤー(ダンジョンが目的ではない)も多くなることがだろう。筆者が聞いたところ、あまりにもダンジョンらしくなかったために、ベータテスターたちは新世界に存在する4ダンジョンの一つとしては考えていなかった。しかし、ほかにダンジョンといえるところもないため、ここを4番目のダンジョンとした裏話がある。

洞窟内側のダンジョンにあってしるべきものが、こちらのダンジョンにも存在する。それがこの洞窟の奥で、常に火の柱が立ち上っている



日本サーバー設置記念 イベントが開かれる

9月28日に、日本人プレイヤーが待ち焦がれていたAsuke、Yametoの両日本サーバーが稼働した。それに先立って、26日の夜から27日にかけてイベントが開催されたことをご存じの読者もいるだろう。

イベントの内容はYatesから奪われた三つの財宝を奪い返すといったものであった。財宝を奪ったのはShadowLordで、これまでのイベントで何回も登場したこともあるキャラクターだ。

ShadowLordは、Elemental Kingに三つの財宝を奪取されていた。このElemental Kingから財宝を奪取し、Yatesの城に持ち帰った者が、このイベントの勝者となるのである。筆者もこのイベントに参加し、実に嬉しいところまでいったのだが、力及ばず、財宝を持ち帰ることはできなかった。

財宝の主人であるElemental King(画面左上)は、いまだかつてだれも見ることがないモンスターだ。無敵が半減するアイテムもあるが、それはそれとでもなかった(笑)

Yatesから奪った財宝は、最終的にYatesによって封印された。このほかにも財宝で、互かGreen Sword、Jeweled Sword、Triple Crossbowである



AGE OF EMPIRES

關兵(關兵育成所)



突兵育成所からは、攻撃力と機動性に優れた騎兵と戦車兵に加え、回復力が高い重装兵が生産可能な軍団が生産できる。騎兵と戦車兵は、射撃、格闘、砲撃、石砲にそれぞれ対抗するのに適しており、軍用車は大量の戦士を駆逐するのに役立つ。RoRで新たに登場する5種のユニットのうち、3つがこの騎兵育成所から生産される。バクダッド城は騎兵に対する攻撃力に優れたユニットが、アプグールドにはない。重装戦車兵と重装砲兵はゲーム後半の活躍が期待されるユニットだ。

アップグレードリスト

[illegible]

類武蔵成所(条件:戦士養成所、道徳の時代)

[illegible]

※1 視界がゼロ、※2 歩兵に対する攻撃力+5、※3 近肉に耐え高い近肉力を持つ、重戦車に対する攻撃力は2倍、※4 隣接する敵ユニットすべてにダメージを与える、※5 西に属したユニットに対する攻撃力+8、可動範囲 近戦に対する攻撃力+4

步兵(步兵育成所)



歩兵は攻撃と防御に重なるため、騎兵や騎士などのニットに対し有効だ。騎兵ともなると、軍用領域で活躍することができる。ただ遅いため、相手などと戦うと手痛い食らうだろう。守りのかなめとして配

アップグレードリスト

映画の時代		放送の時代	
年代	代表作	年代	代表作
1910年代	『ルパン』	1920年代	『ルパン』
1930年代	『ルパン』	1940年代	『ルパン』
1950年代	『ルパン』	1960年代	『ルパン』
1970年代	『ルパン』	1980年代	『ルパン』
1990年代	『ルパン』	2000年代	『ルパン』
2010年代	『ルパン』	2020年代	『ルパン』

歩兵訓練所(条件:騎兵育成所、青銅の時代)

	ア ッ	ハ ビ	キ リ	ケ リ	ミ ノ	ベ ル	フ エ	ユ ン	グ リ	カ ル	バ ク	MP	タ ン	タ ン	タ ン	タ ン	タ ン	備考
歩兵	—	—	○	○	—	—	○	○	○	○	○	120	17	5	0	—	—	
半機甲兵	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	120	20	7	0	—	—	
補給要員歩兵	—	—	—	○	○	—	○	○	○	○	○	160	30	8	0	—	—	

投石槽・弩砲(砲撃訓練所)



投入機と闘型は距離短攻撃が可能で、攻撃力も非常に高い。そのため、敵の陣や陣地の破壊に絶大な効果を発揮する。しかし、防御力がなく、敵が目の前にくると攻撃不可能となる。p.094に述べた修正によって以前とは極悪ではないもの、大石生樹と晴海は大量生産して攻め込む戦術は有効

性能の概要	基本能力	得意能力	得意能力
最大HP 1500	攻撃力 1000 防御力 1000 回復力 1000	攻撃力 1000 防御力 1000 回復力 1000	攻撃力 1000 防御力 1000 回復力 1000

アップグレードリスト

	初期の時代	後期の時代
モデルA	¥180,000 ※ ¥90,000	¥90,000 ※ ¥45,000
モデルB	¥100,000 ※ ¥50,000	¥50,000 ※ ¥25,000

娯楽訓練所(条件:射撃訓練所、雷網の時代)

	ア ニ メ	フ ィ ク シ ョ ン	エ リ ア ス	ミ ニ オ ン	ベ ル フ ス	シ ョ ウ	タ カ ハ ル キ	ハ ル マ タ	H P	主 題	決 算 額	計 画 額	備 考	
韓国と戦	○	○	○	○	○	○	○	○	75	50	5	10	5	414
没ら舞	○	○	○	○	○	○	○	○	75	80	5	12	5	424
手塚と戦	○	○	○	○	○	○	○	○	150	80	5	13	5	434
経略	○	○	○	○	○	○	○	○	55	40	3	9	8	444
南無阿彌	○	○	○	○	○	○	○	○	55	40	3	10	7	454

第1: 攻擊的距離! 第2: 攻擊的目擊者, 第3: 攻擊的距離, 第4: 最小射程2, 第5: 最小射程3

船(港)



マルチプレイにおいては、マップの種類を設定しない限り、戦艦用の船が活躍する機会は少ない。海海戦を組む場合は、木材だけで生産できるガレー船を多数用意し、そのほかの船を混ぜて用いよう。追加された火炎ガレー船は、移動速度が多少速いので艦隊戦ではコルベットに注意。

アップグレードリスト

Figure 1 is a flowchart illustrating the evolution of the Japanese economy from the Meiji Shinhwa period to the post-war period. The chart is divided into three main vertical sections: Meiji Shinhwa (Meiji Shingwa), Meiji Shingwa (Meiji Shingwa), and Meiji Shingwa (Meiji Shingwa). The top row shows the progression from Meiji Shinhwa (Meiji Shingwa) to Meiji Shingwa (Meiji Shingwa) to Meiji Shingwa (Meiji Shingwa). The bottom row shows the progression from Meiji Shinhwa (Meiji Shingwa) to Meiji Shingwa (Meiji Shingwa) to Meiji Shingwa (Meiji Shingwa). The chart includes various economic indicators and data points for each period.

Period	Indicator	Value
Meiji Shinhwa (Meiji Shingwa)	Meiji Shinhwa (Meiji Shingwa)	185
	Meiji Shinhwa (Meiji Shingwa)	185
Meiji Shingwa (Meiji Shingwa)	Meiji Shingwa (Meiji Shingwa)	185
	Meiji Shingwa (Meiji Shingwa)	185
Meiji Shingwa (Meiji Shingwa)	Meiji Shingwa (Meiji Shingwa)	185
	Meiji Shingwa (Meiji Shingwa)	185

濃(条件:無し)

[illegible]

聖蹟者(神殿)



聖職者は、敵のユニットや施設を転向させる(戻返らせる)能力と、味方ユニットのHPを回復させる能力を持つ。AoE中で最も特異なユニットで、うまく使えば戦力差を覆すこともできる。この聖職者を大量生産し、敵のユニットをこごとく転向させてしまおうという戦術も有名な。

青銅の時代から作成可能

コスト:金125

神殿(条件:市場、青銅の時代)

	ア ッ	バ ビ	パ ビ	エ シ	キ リ	ヒ ブ	ヨ ノ	ベ ル	フ エ	シ ョ	大 和	カ ル	バ ル	マ ケ	H P	攻 撃	防 衛	治 癒	特 長	備 考
総得点	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	25	10	10	10	10	10

**登場する施設全22種類と
43のテクノロジーを完全網羅**

Play Online **096** December 1996

貯蔵庫

野戦庫では、戦闘ユニットの武器防具のアップグレードができる。攻撃に使うユニットによって研究するテクノロジーは異なるが、道具の加工など多くのユニットに適用される攻撃力アップは早めに行おう。また、敵と同じユニットで戦う場合は、防具の研究をしているかどうかで結果を大きく左右する。



	道具の時代	青銅の時代	鉄の時代
狩猟	道具の精工 食 100	金銀の精工 食 200 金 120	冶金術 食 300 金 180
	歩兵の食の精工 食 75	歩兵の食の精工 食 100 金 50	歩兵の食のかたじけ 食 125 金 100
	射手の食の精工 食 100	射手の食の精工 食 125 金 50	射手の食のかたじけ 食 150 金 100
	騎兵の食の精工 食 125	騎兵の食の精工 食 150 金 75	騎兵の食のかたじけ 食 175 金 130
		攻城の術 食 150 金 180	攻城の術 食 200 金 360
			攻城の術 食 250 金 400

テクノロジー—解

[illegible]

政治權限

政治機関で研究できるテクノロジーはさまざまな種類があり、それぞれ役に立つものが多い。貯蔵庫と同じく、攻撃に使うユニットによって研究すべきものは変わってくるが、マルチプレイでは文字の使用を研究して、仲間の状況を把握するのがいちばん重要なことだろう。



テクノロジー一瞥

[illegible]

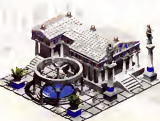
神醫

聖職者を用いて戦いを進めるなら、転向能力をアップできる占術師は必ず欲しいところだ。また、RoRで追加された殉教で、敵を瞬時に転向させてしまうのもかなり使える。投石機対照として用いるなら、射程を伸ばす死滅の世間印と、移動速度を上げる多神論が有効だ。敵の町まで聖職者が攻撃できるときは、一掃隊を研究して建物を転向させて奪うという極端なこともできる。



テクノロジー一覧

	ア	バ	パ	キ	ギ	カ	ミ	メ	フ	モ	ロ	ル	リ	コ	ト	時代	効果
占領前	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使150	戦前 戦況悪化+30%
戦時中	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使120	戦時 戦況が40%位
多難時	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使120	戦時 戦況の悪化速度+50%
多難時	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使150	戦時 戦況の悪化が回復し止ま
終戦の危機前	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使275	戦時 戦況悪化+3
終戦の危機中	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使250	戦時 戦況悪化+3倍も利用できる
終戦後	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使150	戦時 戦況悪化の悪化率+50%
終戦後	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使120	戦時 戦況悪化の悪化率+10%
終戦後	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	使100	戦時 戦況悪化の悪化率+10%



マルチプレイでの文明別攻略法を一挙公開

既存12文明の特性を熟知し
最大限に生かす戦略で勝利を目指せ

AoEと今回のRoRで追加された文明を合わせると全部で16にもなる。すでに新文明について述べたので、ここでは既存の12文明の特性と、それを効果的に生かした戦略を解説しよう。RoRを機会にAoEを始めようという人や、複数の文明を使いこなしたい人の参考になれば幸いだ。また、対戦相手の文明の特性もこちらでつかんでおこう。

エジプト

既存12文明の特性を熟知し
最大限に生かす戦略で勝利を目指せ

金の採掘+20%
戦艦兵と重装戦艦兵、戦車射手のHP+33%
空軍の移動範囲+3

聖職者の射程が長く、緩い操作が好きな人にはうってつけの文明だ。戦車兵も強いので、青銅の時代はこれを大量に作って攻撃する。後半の鉄の時代に入ったら、軍用象と象乗り射手の混成部隊に聖職者を同伴させ、聖職者を象部隊で守りながら、敵の兵士や建物を片っ端から転回させて自分の軍陣に加えてしまおう。ただし、聖職者を使いこなす腕がないと、思わぬ所で全滅してしまう。また、新文明マケドニアは転回耐性が強いので、ほかのユニットを使う。

バビロニア

強固な守備が売り
攻撃とのバランスに注意せよ

塔と壁のHP+2倍
聖職者の回復率+30%
石の切り出し+30%

高い壁で囲まれた城塞都市で知られるバビロニアは、守りに偏った文明だ。塔と壁の耐久度が他文明の2倍なので、とにかく石を多く採取して、壁所に塔と壁を張り巡らせよう。壁で完全に囲まれた中に、投石機や射手などの遠隔攻撃可能な部隊を作り、敵の襲来に備えれば防衛は楽々といえる。

とはいえ、守っているだけでは資源不足に陥る可能性が高い。戦艦兵を使って敵の資源採取拠点を襲うなどのゲリラ戦を仕掛けていこう。また、船が弱いので、自陣の沿岸には塔を建てて警備を怠らないようにしたい。

壁を建てて守る場合は、内側に塔を建て、射手や投石機を配置するのが基本だ。石の1人に建物の生産を指示するときは、Shitキーを併用すると建設が速くなる。壁はマウスをドラッグすればよい。



ミノア

射程の長い戦艦弓射手で
青銅の時代に進軍せよ

船のコスト-30%
戦艦弓射手に戦艦+2
塔の生産+25%

ミノアは戦艦弓射手の射程が長いのが特徴で、これを活かしたラッシュが有効だ。削り抜いて青銅の時代に進化したら、大量の戦艦弓射手を作り、じりじりと敵地へ進軍していこう。

射程を生かし、こちらの部隊に近く前に各面突破するのが基本だ。数が劣っていなければ敵なすが、投石機と塔に注意しよう。投石機対策として騎兵を同伴させ、塔は削けた方が無難である。

歩兵も強いので、射手の護衛に加えることもよい。

鉄の時代に入ってからラッシュを仕掛ける場合は、戦艦弓射手に騎兵を添えよう。敵をそろえれば、HPの低い敵や壁も簡単に倒す。



ギリシア

重装歩兵の機動力で一気に攻め込め

歩兵、重装歩兵、重装重装歩兵の移動速度+30%
軍船の速度+30%

重装歩兵で有名なギリシアは、歩兵の足の速さが売りである。まず、青銅の時代に入る前に斥候で偵察をして、敵の位置を確認しておこう。青銅の時代に入ったら、急いで8~10の歩兵を生産し、敵の首都を一気に攻め落としたい。塔や敵の防衛部隊は歩兵の速さで粉砕し、投石機や射手が来た場合は、足の速さを利用して対処しよう。

青銅の時代なら、天敵とされる弓騎兵もいないので、歩兵の足の速さが生かせる。鉄の時代では「買収運動」によって、さらにスピードアップ可能。騎兵にひびけをとらぬギリシアの重装歩兵の速さは、相手にとって大きな脅威となるだろう。



アッシリア

戦闘のメインは射手
序盤のラッシュで敵をたたけ

射手の攻撃速度+40%
騎手の移動速度+30%

射手を使ってラッシュをかける「アーチャーラッシュ」がアッシリアの基本だ。文明の速さを生かして序盤に資源を多く取り、射手による攻撃で敵を倒さなければ、自分だけ進化を早めることができる。後半戦になるとほかの文明よりテクノロジー面でも劣るため、早期の攻撃を心がけたい。塔や投石機などの射手の天敵には気を付けて戦う必要がある。

ヒッタイト

最強の投石機部隊を作り出せ

軽投石機、投石機、重装投石機のHP+2倍
射手の攻撃力+1
軍船の射程+4

バビロニアを強力な攻城兵器で攻めた歴史があるヒッタイトは、やはり投石機が売っている。HPが他文明の2倍もあるため、多少強引に使い方をしても壊れることはない。投石機を作ること心がけて木と金を多く貯めていこう。

ただ、こちらが守りに偏ると、騎兵などで対処されてしまう。歴史的に青銅の時代から戦艦兵などの波状攻撃で敵をけん制しつつ、強力な投石機を開発していく。投石機ができた後力押しで進軍し、敵の町を破壊してしまおう。海戦の兆しが見えたら、すかさず軍艦を開発すると良いだろう。

投石機の欠点は、遠近される攻撃で少ない点と、初期攻撃で敵のユニットを倒してしまふ点にある。敵兵が城に入ってきたのを防ぐため、上級者は弓騎兵などと組み合わせて使う。





フェニキア

多彩なユニットを駆使し 中盤から攻めに転じよ

軍用象と重騎軍用象、象乗り射手のコスト-25%
投石ガレ-船と軍艦の攻撃速度+65%
木を切る能力+30%

地中海の貿易で栄えたフェニキアは、特に船の性能が優れた文明だ。ユニットは他文明にひけをとらないが、アップグレード面はやや劣っている。青銅の時代の早い時期から豊富な種類のユニットを駆使して攻め、鉄の時代に入ったらコストの安い軍用象を使う。

海があるマップならば、投石ガレ-船を使って沿岸から攻め、象部隊を上陸させて攻撃するとい。船と象は木と食料を大量に必要とするので、これらの確保に注意を払おう。

軍用象は移動速度が速いので、フェニキアならば象乗り射手を駆使するとよいだろう。HPが高く、騎馬や射撃から軍用象を守る心強い支援ユニットとなる。



ペルシア

狩りで資源を集めつつ 早期に敵の生産力を削ぎたい

狩猟+30% (AoEでは、畑の生産-30%)
軍用象と重騎軍用象、象乗り射手の移動速度+50%
ガレ-船の攻撃速度+50%

オリントを統一した象部隊が特徴のペルシアは、車輪が開発できないため多少使いづらい文明だ。序盤では、狩りの収獲能力+30%を大いに利用して、奔戦士や原始弓射手を大量に作って一気に攻めたい。

序盤の攻撃に失敗しても、あきらめずに狩りや漁船をうまく使い、資源を採取しながら鉄の時代へ進化を急ごう。いち早く鉄の時代に入ったら、軍用象が、強力なガレ-船[海のあるマップに限られる]で再び優勢に出よう。

また、RoRでは畑の生産-30%という制限が無くなったので畑を使った食糧確保もしやすくなった。

大和

金の確保に気を配りつつ 騎兵部隊で速攻を仕掛けろ

弓騎兵、斥候、騎兵、重騎兵、精鋭重騎兵のコスト-25%
町の人々の移動速度+30%
船のHP+30%

大和の王道は、青銅の時代に入ったら騎兵を大量に作り、一気に敵に襲いかかるというのだろう。装甲歩兵が天敵となるが、戦いは機動力を生かしてうまくかわし、敵の資源収集拠点を攻撃する。

船の人も移動速度が30%速いので、多少遠い場所の資源でも取りに行ける。道具の時代から資源を集め、青銅の時代に騎兵が多く作れるようにしたい。後半戦でも弓騎兵等を利用して機動力を生かした攻撃を進めたいとい。

ただし、金が尽きたり何とでもかならない文明なので、確保にじゅうぶん注意を払おう。



大和に用いる騎兵は海軍に属する。船が機動力を生かしている場所に向かうと速く、町の人々を助けてくれる。資源収集の早さ、鉄の時代まで一気に進められるのが特徴だ。

シュメール

灌漑技術を有効利用し 鉄の時代へ進化を急げ

町の人のHP+15
穀物石機、投石機、重投石機の攻撃速度+50%
畑の生産量+2倍

灌漑の技術を生に付けたことで知られるシュメールは、畑の生産量が2倍あるので非常に長持ちする。これは、畑を作り直す作業が省けることを意味する。大量の畑を作って、早めに鉄の時代まで進化させていこう。

食料の心配も少ないので、象部隊と文明ボーナスのある投石機部隊を作って敵に敵対する。もちろん鉄の時代に入るまでの守りも忘れずに。

畑は青銅の時代以降の基本的な食料調達方法だ。作業に必要なのは畑1につき、町の人1人だけでいい。シュメールなら思い切ってこれくらい畑を作っておいた方がいい。



漢

町の人々の低コストを生かし 序盤のラッシュか、進化を急げ

町の人々のコスト-30%
町の人のHP+2倍
町の人は35の食料で生産できることが大きなポイントで、最初の資源調達にアドバンテージがある。これを生かして、道具の時代に原始弓射手、奔戦士などを大量生産してラッシュをかけた。

相手の資源収集拠点を首都付近にダメージを与えたら、そのすきを利用してアップグレード、より強い部隊を送り込んで敵をせん滅しよう。後半は重騎兵、騎馬、戦車兵などを活用し攻めたい。また、守りにおいては壁が頼りになる文明だ。

序盤のラッシュをマルチプレイで使うのは面白いが、いち早く鉄の時代に入りた人だらう。投石機4体と騎兵5体くらいで序盤に敵の拠点を、相手は防衛できないことが多い。



朝鮮

鉄剣戦士の大量生産を目指せ

鉄剣戦士と精鋭鉄剣戦士のHP+80
塔の射程+2
型戦車兵のコスト-30%

鉄剣戦士のコストパフォーマンスが高いことが朝鮮の特徴だ。援て、鉄の時代へ進化させ、鉄剣戦士を大量に送り込むスタイルが特徴である。いかに速く進化できるかが勝負を分けるだろう。もちろん、進化にのみ専念すると、敵のラッシュにあっさり敗北してしまう。最低でも文明ボーナスがある塔を要所に作っておこう。

鉄剣戦士は、鉄の時代のユニットとしては格安なので、長期戦になったときにも有利だ。

Play OnlineホームページでもRoR基本戦術と奇策を公開中!

今日の特集ではRoRでの追加内容や文明ごとの基本戦術について触れた。しかし、1年おきにわたって観望されているゲームだけに、AoEについて書くべき話題は多い。そこで、今回AoEの都合で触れられなかった戦術、奇策などをまとめてPlay Onlineのホームページで紹介しよう。アドレスは以下のとおりだ。よく読んで、最高の学園作りに役立てていただきたい。

<http://www.play-online.com/RoR/>

BATTLEFIELD COMMUNICATOR

マルチプレイで会話ができる
画期的なソフトが登場

文/FUJII 敦信

音声通信により可能となった
さまざまなメリットと魅力

現在、ネットワークゲームでの対戦で相手とコミュニケーションを取る手段といえば、キーボードを使った文字チャットと、マイクを使った音声の通信が考えられる。前者はほとんどのゲームでサポートされているおなじみのものだが、後者の音声通信はまだサポートされているソフトが少ないのが現状だ。

BATTLEFIELD COMMUNICATOR(以下、BC)は、1台のマシンで音声通信をしながらの対戦を可能にした画期的なソフトである。バックグラウンドで動作させる仕組みなので、多くのゲームで使用することができる。現在はベータ版なのでピアツーピア(2人)の通信しかできないが、正式リリース版では専用サーバーを使って多人数での通信もサポートされるようだ。

音声通信には、マルチプレイの世界を変えてしまうほどの魅力がある。対戦相手の反応が声で伝わり、チーム戦で味方同士を接続すれば、キーボードでのチャットよりもスピーディーに連携をとることができると。

筆者は「F/A-18 KOREA」での2D対戦をメインに楽しんでいるが、海外のKALI FLIGHT(フライトシミュレーター)の対戦が国際的に盛んなサーバー)でもBCの話題がよく見かけた。国内ではまだまだ普及していないようだ。F/A-18 KOREA チャンネルでは、BCを使った対戦が数多く行われている。

また、フライトシミュレーターに限らず、3Dシューティングや戦略シミュレーションでも、チーム戦での連携力が強化されるメリットは大きい。

何よりも楽しいのは、音声を使うことにより、対戦相手とさらに親しみが深まるということではないだろうか。話をしているうちに相手がどのような人か分かるようになり、あらためて人間同士が通んでいるというのを実感できる。

快適なプレイは
低い音質での設定がカギとなる

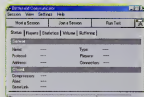
BCはShadowFactor Software社のサイトから入手することができる(<http://www.shadowfactor.com/>)。

インストール後に設定画面が現れるが、設定の段階でサウンドカードのチェックがある。これにパスしない場合は、残念ながらBCを利用できない。旧式のISAバスを使うカードは対応していないことがあるが、最新のドライバをインストールすれば、使えるようになることもある。

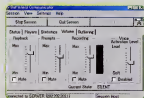
設定が完了した後、BCを起動すると、タイトルロゴが現れて、ダイアログが表示される。ピアツーピアで使う場合は、サーバーに「Host a Session」、クライアントに「Join a Session」を押して接続することになる。接続したら、それぞれのタブを開いて、接続状態、各音量、転送レートの設定を確認を行う。

音声の圧縮率は、SettingsメニューからPropertiesを選択して、Communicationsタブを開くと設定できる。ここで、できるだけ音質の低いパラメーターをきえてやることで回線負荷が低くなり、ゲームにも影響を考えにくくなるので、この部分はぜひ調整しておきたい。かなり低い音質でも音声はじゅうぶん聞き取れるはずだ。

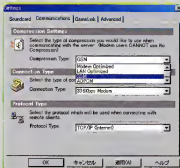
接続して音声のやりとりが確認できたら、そのままいつもの手順でゲームを起動して対戦するだけだ。後はマイクに向かってしゃべるだけで、相手といつても会話することができる。



起動すると、この画面が表示される。接続までの操作は非常に簡単だ



[Volume] タブを開くと、各音量や音質の設定ができる。音質は設定ができていれば、画面は見ることがないで、最小化しておくとい



音質は最低限の会話でできるくらいまで下げた方が、回線に悪い影響を与えない



通戦が可能なF/A-18 KOREAのチーム戦。BCを使うことで、さらにハートな駆け引きが行われるようになる

BCの応用的な使い方 マイク環境の改善

BCはそのまま使ってもしょうぶん役立つが、より本格的に常用しようとする、もっと快適に使える環境が欲しい人は、ここでは、その環境作りの一例を紹介したい。

BCは、マイクに一定以上の音が入力されないとき、無音なデータを転送しないようになっているが、マイクによっては声以外にゲームの効果音やキーボードをたたく音を拾ってしまうことがある。BCでの演劇負荷が大きくなると、ゲームにおける図録のレスポンスに影響してくるので、こういった雑音は極力入力させないようにしたい。感度の設定やマイクの置き場所などを工夫して、雑音が入りにくい環境を作ろう。

どうしても改善されない場合、マイクを別のものに交換することをお勧めする。5,000円くらいからスピーチ用マイクやヘッドセットが販売されており、このクラスであれば、なかなか使えるものがそろっている。これらのマイクの多くは指向性型となっているので、周りの雑音を拾いにくいのである。

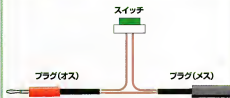
BCでの演劇は、このようなヘッドセットも効果的。相手の声が遠くに聞こえない上に、小声で会話できるので周囲に迷惑がからない。もっとも、知覚に鈍くなったときに小声で会話できるかどうかは別問題。



また、マイクスイッチを自作するという方法もある。音声通信中、とても頼りない相手であればいいが、そうでない人と話すときにはどうしてももういらないと気が遣う。ゲーム中にマイクへ余計な音を入れないか。妻子持ちの方であれば、妻や子供の声が入っていないか。アパート住まいの方は、大声を出さないためにマイクの感度を上げがちなため、そのため雑音や鼻息が入るのが気になってしまう(実際にやってみると、結構入っているもの)。そうといった心配を一切打ち消してくれるのがマイクスイッチだ。スイッチ自体は100~200円と非常に安い価格で、ホームセンターや電気パーツ店に置いてある。材料は、このマイクスイッチとマイクの延長ケーブル(モノラル)だけ。マイクスイッチは、押し込めるだけONになるタイプのものを使いやすいだろう。

作り方は、延長ケーブルを途中で切断して芯線を2本取り出し、スイッチと接続するだけだ。このとき、片方の線は元につなぎ、もう片方をスイッチに取り付ける格好になる。

マイクスイッチ接続図



芯線はそれぞれ黒く塗られているが、オス/メスが通った後、黒線は黒く塗らないように、オス/メスの線は黒く塗る必要がある。

実際にこれを使ってみると分かるが、かなり便利である。スイッチを押していない間はまったく通信されないで、余計な音を拾わずに遊べる。また、BCは全二重通信(電話のように双方が同時に会話できる)ができる仕様になっているが、実際にゲーム中で同時に話すときが途切れたりする。そのため、実際の無線で話すように、話した後に「Over」「どうぞ」という交互に会話することになる。しかし、スイッチを使うと会話の前後に「ブツ」といったノイズが入り、これが会話代わりになるので、こういった手間はかからないのである。

特にフットシューター系は、このノイズが無縁線に浸らせられるといった効果もあり、気分は断崖絶壁上がりはする。



いちばん使いやすいのが、このヘッドセットである。大きさはそこそこあるため、解像度の作業も楽々。ヘッドセットのスイッチ自体はホームセンターで手軽に入手できる。

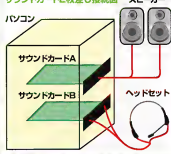
サウンドカードの2枚差しで 音声出力を改善

BCは、1枚のサウンドカードからゲームの効果音と音声無縁を同時に再生する画期的なソフトであるが、それが原因となる点もある。出力が二つなので、ゲームの効果音と音声無縁が重なってしまい、聞き取りにくいのである。

この問題を解消するには、サウンドカードの2枚差しが有効だ。まず、2枚のサウンドカード(別の製品)を差し、リソースがぶつからないように認識させる(Monster Soundシリーズであれば、Sound Blasterとの同時仕様を推奨している)。次に、「コントロールパネル」の「マルチメディア」で、再生デバイスにゲームで使うサウンドカード、録音デバイスにBCで使うサウンドカードを指定する。最後にBC側で音声通信に使うサウンドカードを選択すれば完了。この設定が終了すれば、ヘッドセットのヘッドホン部に音声無縁、パソコンのスピーカーからはゲームの効果音といったように振り分けられることができる。

さらに究極を目指すのであれば、マシン2台+ISDN回線を使って、ゲームマシンとBC専用マシンに分けるという方法がある。このシステムを使用すると、目標状態は音ゲーゲームをしているときとまったく変わらず、いつでも快適にプレイできるだろう。つなぐ相手は普通に1台のマシンでゲームとBCを使用している、ゲームでのパフォーマンスは劇的に向上する。

サウンドカード2枚差し接続図



サウンドカードを2枚入れると、ゲームの音と無縁の音の出力を分けられるため、より聞き取りやすくなる。

まだZEPERネット

BATTLECITY

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今回は、2本のゲームを紹介する。1本目は、CodeHammer社制作の「BATTLECITY」。都市間の戦いに勝つという目的のほかに、街づくりを楽しむ要素も持っている。仲間を集めて、最強の要塞都市を作ろう。

文/杉山淳一



僕の街にようこそ
都市を作り、仲間が増えていく快感

市長になれば ゼロからの街づくりを楽しめる

「BATTLECITY」での目的は、研究施設と工場を建設し、強力な武器を生産して、ライバルの拠点を攻撃することだ。見かけは建設&戦闘タイプの戦略ゲームに似ているが、プレイヤーが操作できるのは一つのユニットだけ。ほかのユニットは、それぞれ自分以外のプレイヤーたちが操作するのだ。

どちらかというと、戦闘よりも都市の運営に比重が置かれるため、BATTLECITYは「シムシティ」に似た要素も併せ持っていると言える。

BATTLECITYをプレイするためには、クライアントソフトをダウンロードし (<http://www.battlecity.com/files/download.html>からダウンロード可能)、インストールしてからサーバーに接続する。Meeting RoomからJOBスクリーンに行き、マップを選択すればゲームスタート。参加するマップ内の都市に市長がいない場合は、自分が市長となり、すべての都市に市長がいるマップに入る場合は、どこかの都市に雇い兵として志願したことになる。

自分が市長になると、画面中央には市庁舎があるだけで、周りは荒野が広がっている。建設できる施設は、住宅と研究施設だけなので、まずは住宅を建設し、住民を誘致する。次に、武器を生産するために研究施設を建設する。

研究施設が完成すると、研究成果に合った武器が生産できるようになるので、工場を建設する。このとき、軍事施設2ユニットにつき、住宅が1.5ユニット分必要になるので、バランスを配慮しよう。住宅が三つあれば軍事施設が四つ持てるので、これを最小単位として増やしていくといい。例えば、レーザー研究施設、レーザー兵工厂、ミサイル研究施設、防衛砲台、住宅3ユニットを建てれば、タンクに搭載するレーザー兵器と、都市を守る防衛砲台を生産できる。

防衛砲台が3ユニット完成した時点で、独立した都市として認められる。そこで初めて、ほかのメンバーを兵士として雇えるようになるのだ。雇用する場合には、

チャットウィンドウが開き、簡単な「面接」ができる。強力な都市にするためには、良質な兵士を雇い、より強い武器を開発して

ユニットは武器を携えているので、工場で生産された兵士を装備する。アイテムはUIで管理し、ローで隠さなければ、より強い武器に格上げすることも可能。開発費を渡せばいい。武器はUIで管理

生産することが重要になってくる。

また、独立都市になると、修理工場など便利な施設も建設できるようになる。しかし、軍事設備の建設にはターンごとにコストが発生し、その費用は住宅からの税金で賄わなくてはならない。よって、安定した都市にするためには、40ユニットほどの建物が必要だろう。



街をある程度発展させれば、良い街が出現してくる。チャットで話をする。[I'm Good]とアピールしてはじめて攻撃を許可した。同志よ、ともに戦おう!

発展させたわが街を 仲間と共同で運営していく

市長として都市に君臨し、大きく発展させていけば、自陣営の戦闘ユニットも強くなっていく。また、既成の都市に雇い兵として参加すれば、一兵士の立場で街と関わっていくこともできる。

わが街を破壊しに来るライバルとの戦いを通じて、自分たちの街をどれだけ受け止めるか、というテーマが与えられているところがユニークだ。共存共栄を望むなら、戦わずに全陣営が街づくりに参入してもいいので、どちらかという生産設備の建設に力を置いたゲームだと言える。

指揮官となって大群を率いる「TOTAL ANNIHILATION」や「STARCRAFT」と違い、共同で街を運営して育てていく。市長は、雇い兵たちを強くするために甲斐甲斐しく働かなくてはならない。雇い兵は、戦績を重ねることで尊敬を集め、万が一市長が倒れたときには後継者となるのだ。自分が参加した街が、成長していく快感を味わおう。

ハマリ度ランキング 銀メダル

優れた都市運営に胸躍して追従する快活さ、自らをカリスマとて高めていく喜び。このゲームならではの面白さだ。ただし、初心者やレベルの高い都市に参加しようとしても、市長直接で断られてしまうのは悲しい。タイムラグが少なく、動作はスムーズ。だが、プレイ時間が長めになるので、日本の電話料金事情ではつらい。



画面左上には、上からレーザー兵器、研究施設、都市の発展状況、自陣のヒットポイント、所持金(市長のみ表示)が映し出される。右側には、ゲームのリスト、システムメニューが表示される。ゲーム開始時は、荒野にぽつんと市庁舎があるだけ

Information

OS: Windows 3.1/95
(Windows 95のみ)
CPU: 486 (50MHz以上)
メモリ: 2MB以上
ビデオ: 256KB以上
サウンド: 16ビットサウンドカード
14.4Kbps以上のモデム
14.4Kbps以上のモデム
(28.8Kbps以上推奨)





WING COMMANDER SECRET OPS

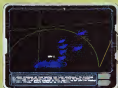
2本目に紹介するのは、Origin Systems社制作のスペースフライトシューティングの代表的タイトル、「WING COMMANDER」シリーズの最新作「SECRET OPS」だ。なんとこのタイトルは、インターネット上で無料配布されている。製品版同等のクオリティを持つ、56本の新ミッションが君を待っている。

宇宙海賊の手から 強襲艦Cerberusを護衛せよ

Origin Systems社からの「WING COMMANDER」ファンへのプレゼントとも言えるのが、<http://www.secretops.com/> から無料でダウンロードできるシリーズ最新作「SECRET OPS」だ(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。このゲームをプレイするには、レジスト(登録)が必要だ(無料)。ホームページ(<http://register.secretops.com/register.html>)にてレジストを済ませると、コールサインとレジストコードが電子メールで送られてくる。それをゲーム起動時に入力すれば、SECRET OPSがプレイできる。

ゲームシステム自体は、1997年末に発売された「WING COMMANDER:PROPHECY」(以下、PROPHECY)を踏襲し、ストーリーもPROPHECYの続編という位置付けだ。ミッションは56本も用意されていて、本来なら「外伝」とでも名付け、新作ソフトとして販売してもいいくらいのタイトルなのだ。

前作PROPHECYで、戦い抜いた空母Midwayに所属するエースパイロットたちの次の任務が、今回のストーリー設定となっている。彼らの任務は、極秘使命を遂行する強襲艦Cerberusの護衛だ。最新鋭の輸送艦と強襲艦の能力を併せ持つCerberusには、特殊能力が装備されている。その能力は極秘のままだが、目撃する宙域は略奪者の温床である。組織だった相手ではないが、宇宙海賊たちは珍しい「獲物」を狙っている。プレイヤーは、彼らを撃退しつつ、Cerberusを無傷で送り届けなければならないのだ。



ミッションに入る前にプリフィングを受ける。NAVポイントには敵がいると仮定して、ミサイル使用の配分などを考えておこう

エピソードごとのデータを オンラインでダウンロード

PROPHECYの続きという位置付けだが、つながりは無いので、必ずしも前作をプレーしておく必要はない。もしエンディングまでCerberusの秘密が明らかにされないとしたら、それは次回作へのお楽しみ、という趣向なのかもしれない。

SECRET OPSでは、前作同様の美麗な戦闘グラフィックが楽しめる。臨場感のある効果音やナレーション、そして派手な武器の演出は、宇宙空間での戦闘を盛り上げることだろう。しかし、残念ながらネットワーク対戦モードは用意されていない。

このSECRET OPSでは、ソフトウェアの供給にも新しい試みがなされている。それは、ミッションデータの供給方法だ。56本のシナリオは、エピソードという形で何本かずつにまとめられている。このエピソードごとのデータが、本号日ごとに、7週間にかけてアップロードされた。新しいエピソードをダウンロードすれば、クリアしたエピソードの続きが楽しめるという仕組みだ。

なお、最後の56本目のミッションをクリアすると、ホームページのシークレットエリアにアクセスできる権利が与えられる。そこにはどんなメッセージが掲げられているのか、WING COMMANDERファンならずとも気になるところである。



敵艦のパラビースト機が出現して、戦闘シーンも盛り上がり出てきた。数本のミサイルが船に収束していく姿は、うっとりさせるほど美しい



戦闘中はウィングマンが状況を把握してくる。こちらからのメッセージは数字キーでパターンを選び、送信する

ハマリ度ランキング 金メダル

ネットワーク解禁はできなければ、製品と同等のクオリティだ。無料で遊べるだけではなく、できたてのエピソードをすぐに遊べるという点でもポイントが高い。WING COMMANDERシリーズを遊んだことがない人は、この56ミッションから始めよう。



WING COMMANDER 最新作登場
遊び応えのある56ミッションが無料で味わえる

Information

OS	Windows 95
CPU	Pentium 166MHz以上 (MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上 (64MB以上推奨)
ビデオ	16ビット、2MB以上の PCIまたはAGPカード (Direct 2DまたはMMIO、 1600x1200または640x480 180MHz以上)
ハードディスク	1GB以上
サウンド	Direct 8.0対応サウンドカード

Roberta

PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

**The mother of Deventry
tells us her insights on
“Interactive Fiction.”**

アドベンチャーゲームの新しいスタイルを模索し続けた巨匠

Roberta Williams



夫、Ken Williams(ケン・ウィリアムス氏、現 Sierra On-Line社社長)と二人三脚でSierra On-Line社を築いてきたアドベンチャーゲームの名匠が、1980年、退社作のMYS (MYSTERY HOUSE)で、コンピュータゲームで初めてグラフィックを使用したのに続き、アニメーションやマルチチャンネルサウンド、アイコンインターフェイスなどを、他に他に見えぬ形で取り込んだ。また、ゲーム業界をハリウッドとつないだ功績もあり、ある意味で彼女の作品群は、パソコンゲームの歴史をつくってきたと言えるだろう。

公私共にパートナーとなったケンを引きずり込んでいったゲーム人生

Play Online(以下、PO) この業界で女性はまだ少ないですが、ロベルタさんは古くから活躍されていますね。コンピュータゲームをデザインすることになるきっかけは何だったんでしょう。

Roberta Williams(以下、RW) もともと私たちはロス近郊に住んでいて、私は州政府の情報管理の仕事をしていました。1979年のクリスマスに、ケンが2000ドルも使って自分のためにApple IIを買ってきたんです。当時は2人目の子供が生まれたばかりだったし、最初は反対しましたよ、もちろん。でも、余暇にコンピュータを使っているうちにゲームに熱中していったんです。

PO 当時熱中したゲームなんて覚えてます？

RW そうね、いろんなゲームで遊んだけど、覚えてい

アドベンチャーゲームが台頭してきた1980年代前半から現在に至るまで、常に時代をけん引してきたシリーズがある。Roberta Williams(ロベルタ・ウィリアムス)による「KING'S QUEST」である。彼女は、この人気シリーズの3年前(1980年)に、「MYSTERY HOUSE」で世界で初めてグラフィック主導によるアドベンチャーゲームを制作している。そのウィリアムス氏に当時から現在に至るまでの作品を振り返っていただき、ゲームデザイナーとしての秘話や苦労話を聞いてみた。

るくらい熱中したのが、「コロッサル・ケイブ」というアドベンチャーゲームですね。とにかく何度も何度もプレイしたわ。

PO それで、そのソフトがインスピレーションを与えてくれたんでしょうか。

RW うーん、あれが私を作る直接の原因になったのかは分らないけれど、とにかくストーリーの中に引きずり込まれていくことに興味を覚えたのは確かです。自分でもっといいのが作れるんじゃないか、なんて考え始めたんです。それで、自分で紙の上にいる書いてみて、数週間後に仕上がったスクリプトを見て、これは絶対ゲームにできるって確信したんです。

PO 「MYSTERY HOUSE」の企画って、そんな簡単にできたんですか。

RW ええ、でも、私はプログラミングの技能なんて持っていませんでした。とか言っても見識すまでもなく、有能

なプログラマーがいて(笑)。夫のケンをはんとか説き伏せようとした。

PO 彼は専任になって相談に乗ってくれました?

RW 全然(笑)。彼は当時、東海岸のメインフレームコンピュータ用に税金処理ソフトのプログラミングをしてました。コンピュータゲームなんておもちゃの延長にすぎないものなんだと考えていたでしょうね。「俺はもっとマジメなことやってんだ」とか言っていました。ほんと全然取り合ってくれなかったんです。

PO それをどうやって口説いたんですか?

RW 最初のころは自分で書き上げたマップなりを見せたりしてたんですけど、ちょっとでも話題を振ると露骨に嫌な表情を見えるようになっていました。そしてある晩、子供たちをベビーシッターに預けて2人で食事にしかけたんですよ。

PO ロマンチックなセッティングで……。

RW ええ、でも、まだ私がゲームのアイデアの話をもち出してロマンチックな雰囲気なんかがち壊し(笑)。こんな感じで(片手でほおずえをつき、そっぽを向きながら腕時計を見る格好をして)、「5分だけだよ、まったく……!」みたいな時間制限までされちゃったんです。それで暗黙に数人がいて、その中に宿衛者がいて、1人1人殺されていって、って話していくうちに、彼ら表情が文字どおり変わっていくのが分かったわ。

PO レストランで人が次々と死んでいく話ですか(笑)。

RW 周りにはたいてい変に思っていたでしょうね。でも極めつけは、「ゲームに絵を使う」というプランを明かしたところ。これはいけるかも、っていう予感があったから。彼もそれならプログラミングしてやるかって、ようやく重い腰をあげてくれたのよ。

PO それがいよいよですね。テキストアドベンチャーが本流というか、唯一のアドベンチャーゲームだった時代に、なんでもグラフィックを使用することなんて思い付いたんでしょう?

RW まあ、私もコンピュータの素人だったわけではないし、コンピュータ雑誌なんかを読んでいて、いったいコンピュータに何ができるのか、何ができるようになるのかってことは薄々知ってましたから。

PO いやあ、でもその先見性というか、それをどうやって売れたのかに興味がありますが。

RW おとぼけな話とか、ファンタジーアドベンチャーものの本を読むのは好きでしたな。子供のころから自分であ空想して、ストーリーを作って人に聞かせたりしてましたし、そういう経験がゲームの構想をデュアリクスするのに役立つのかも知れませんね。

PO ゲームへの影響という点に関しては、何に感化されたかという点でいいかな。

RW もちろん、別ジャンルのゲームを含めて読んでみたり、いろんな本から影響を受けたけど、「KING'S QUEST」を始めたころはおとぼけな話をモチーフにしていたな。それが最終のものになると、伝説とか神話とかからヒントを得たと思うけど。

PO それで、MYSTERY HOUSEの開発の進行はどうでした?

RW 2人でやって10月くらいだったからし。レストラン

で話したあと、すぐにケンがテキストにグラフィックを加えるツールを開発したんです。私がデザインや品質管理をして、後がプログラミングするっていう役割分担だね。これがSierra On-Line社のはじまりとなりました。

アニメーションが可能になったことで 3人称視点にチャレンジした

PO その後、第5作目にして、現在も続くKING'S QUESTシリーズの第1作を発表されるわけですが、題材にミステリーやSFでなく、ファンタジーを選んだのはなぜですか。

RW 私の2作目に当たる「WIZARD AND THE PRINCESS」が気に入ったIBMの社員がいたらしくて、もともと向こうから声をかけてきたんです。IBMはそろそろで巨人と呼ばれる大企業でしたから、最初はなんでもうちに、ってびびくりしましたよ。

PO なぜだったんですか?

RW そのころ、IBMは家庭向けに、価格を抑えたコンピュータシステムを開発していたんです。

PO 「PCジュニア」ですね。

RW 「ピーナッツ」っていうコードネームで呼ばれてました(笑)。それがApple IIと同じくらいの価格帯で、ローエンドシステム競争の幕開けとなりました。「WIZARD AND THE PRINCESS」のようなコンセプトで、PCジュニアの性能を最も顕著に見せるゲームを作ってくれ」という依頼だったんです。その性能の一部分としてアニメーションを使用することになりました。

PO アニメーションができるという点で、デザイナーとしての創造性が刺激されたのか?

RW そうね。アニメーションになって何をするべきかってことを考えているうちに、プレイヤーキャラクターを画

MYSTERY HOUSE



1980年にリリースされたロベルト・ウィリアムズのデビュー作。テキストとグラフィックで表現された最初のアドベンチャーゲームであった。

KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN



全米で約700万本のセールスを記録したKING'S QUESTシリーズの第1作。

ロベルト・ウィリアムズのゲームグラフィック

年	タイトル
1980年	MYSTERY HOUSE
1981年	THE WIZARD AND THE PRINCESS
1981年	MISSION: ASTEROID
1982年	THE DARK CRYSTAL
1982年	TIME ZONE
1983年	KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN
1984年	THE BLACK CAULDRON (published by Disney)
1985年	KING'S QUEST II: ROMANCING THE THRONES
1985年	MIKEY'S ADVENTURE (published by Disney)
1986年	KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN
1987年	MIXED-UP MOTHER GOOSE
1988年	KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA
1989年	THE COLORED REQUEST: A LAURA BOO MURDER MYSTERY
1990年	KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART TO GO YONDER
1992年	KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW
1993年	THE GAGGER OF AMON RA
1994年	KING'S QUEST VII: THE PRINCESS SUEDE
1995年	PHANTASMAGORIA CHAPTER ONE
1998年	KING'S QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA



Rosella looks awestruck at the fairy. She is stunningly beautiful! But still there is a certain sadness to her.

バグコンゲームとしては珍しく、女性キャラクターが主人公のシリーズの作品。

面中に登場させることを思いついたの。それまでは、宇宙船が見えているのを操作するっていうようなアクションゲームはあったけど、アドベンチャーやRPGのジャンルはすべて1人称のカメラ視点だったじゃない。アドベンチャーやRPGのジャンルはすべて1人称のカメラ視点だったじゃない。だれもやったことがなかったし、自分がそのキャラクターを操ってゲーム中の世界を探索できるということが面白そうだったんですね。まあ2Dには変わらなかったんだけど。

次々と革命をもたらし KING'S QUESTシリーズ

PO 「PHANTASMAGORIA」(日本語タイ

トルはファンタズム)はロセルタさんの作品の中でも異色でしたね。ゴシック調で、血がいっぱい出てくるし。

RW そうですね。私の制作体承って言うんでしょうか、作品群を見てみると、KING'S QUESTを続けて作り上げてることはあまりないじゃないですか。マンネリ化しないように別の作風のものを作ってたくなるし、PHANTASMAGORIAに関して言えば、かなり昔から温めていた企画です。

PO PHANTASMAGORIAでは、役者さんも使って特に顕著ですが、ロセルタさんの作品とハリウッドの接点が多いですね。

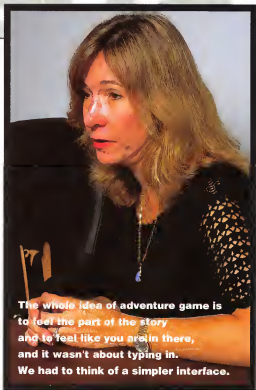
RW 古い話をすれば、1980年の初頭にJim Hansen(ジム・ハンセン:映画監督)の作品をもとに「THE DARK CRYSTAL」を作ってますし、ディズニーとも協力して脚本がソフトを出しました。

PO 「KING'S QUEST」でもハリウッドから作曲家を迎えていますね。

RW ええ。あれはIBMが出した8ボイスのサウンドカードに対応した第1号作品となったのですが、ローランドのMT32とインセンスサイザーもサポートして32チャンネルまで使いましたからね。

PO 音の幅が出てくることでデザインに変化はありましたか。

RW 作り手としては、サウンドカードが出たことでクリ



The whole idea of adventure game is to feel the part of the story and to feel like you are in there, and it wasn't about typing in. We had to think of a simpler interface.

エイチビディに指導がかりましたね。ゲームのオープニングにアニメのムービーも入れたんですね。

PO そう言えば、オープニングムービーの使用もKING'S QUESTで開拓したんですね。反響はどうでしたか。

RW 良かったわよ。それ見て泣いた人もいたくらいだから。

PO ゲームのムービーで泣いた?

RW ええ(笑)。発売前にあったコンピューターショーで、特別試写室を作って整列させたんですよ。もの珍しさにいっぱい人が並んでましたが、中には感動して泣いてくれたお客さんがいたんですよ。ほんとに。

PO KING'S QUEST IVは、妹のロゼッタが主人公だったんですね。10年前なんて、女性プレイヤーの比率なんてひと握りもなかったでしょう。

RW 確かに驚いたんですけど、また私のくせが出て、なんか新しいことに挑戦してみたくなったのよ。

PO 結果はどうでした?

RW それが不思議だったの。感想のほがきを読んでみると、男性のプレイヤーで気に入る人なんてほとんどいなかったの。反対に女性からは「もっと女性キャラを出して」みたいな熱烈なメッセージが来て、海外性別を気にしていたのは男じゃなくて女だったのか、ということが分かったんです。意外でしょ?



ロベルタ ウィリアムス氏へのインタビューを記念して、ロベルタ氏の過去の作品14タイトルを収録した「The Roberta Williams Anthology」をサイン入りで1冊様にプレゼントします。ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント用紙に「ロベルタ」と明記して、編集部までお送りください。なお、締め切りは11月24日(11月号発売日)です。

アイコンを使ったゲームプレイで 一般のユーザーがゲームを手にした

PO シリーズの絶頂期に位置するのが、やはり「KING'S QUEST V」になりますね。

RW いろんな意味で大作ですが、そのころ、ちょうどマウスが登場し始めた頃で、「KING'S QUEST V」のインターフェイスにアイコンを使用したんです。これがまた開発中から、かんかんがくで。

PO テキストアドベンチャーファンは黙ってないでしょうね。

RW そうなの。開発チームの中にも、従来のファンが離れていくって心配してた人が多くて、納得させるのが大変だったんですよ。でもある時、タイミングもろくにできないユーザーにゲームを紹介したことがあって（海人さし指でタイプする真似をしなから）、「O, P, E, N……」とかやっているのを見て、こりゃバーササーの限界だな、なんとかしなきゃって思いました。

PO パソコンがほとんど家庭に浸透していくというのは、そのころ、すでに明白だったでしょう。

RW Sierra On-Line社として初めて100万ドルもかけたソフトになって、声優も50人くらい使ってキャラクターの声を全部デジタイズしたんです。「テキストやめると、もう買わないよ」なんていう脅迫めいた手紙を書き送ってくるファンもいて、ひょっとしたら駄目になって不安もあったんですけど。

PO ふたを開けると50万本の大ヒット。

RW その後、CD-ROM版も出したから70万はいきましたよ。簡単な操作がユーザー層を拡大したんですね。

プレイヤーをストーリーに 引き込んでいくことが アドベンチャーゲーム制作のだいご味

PO アドベンチャーゲームの定義についてお聞きしたいんですけど。

RW 私の思うところでもいい？ そうね、最近のアドベンチャーゲームってあるじゃない。「TOMB RAIDER」とか、あのソフトは面白いと思うけど、私の中ではアドベンチャーとは呼べないわね。パズルも、ドアのかぎをあそこから取ってくるとかそういうものしかないじゃない。レベル内のアクションが、ストーリーそのものと直結しているわけじゃないし。

PO さっき「KING'S QUEST」のデモを見せてもらいましたが、確かにあの作品は素晴らしいですね。ゲームの進行がゲーム内でちゃんと行われていきますし。

RW ゲームが3Dになって、まったく違う見せかたにはなったけど、できるだけシリーズに忠実に作ろうと試みなんです。うーん、よくできてると思います？

PO すごくですよ。レベルとレベルの間ではなく、ゲーム内でのカットシーンの見せかたがうまいと思いましたが、正直に、あんなシーンはいくつもないんですか？

RW 100を超えてるんじゃないですか。アクションも適度にありますから、あくまでストーリーのおぜん立てに過ぎませんから。

PO 今までも、新しい技術が出てくるたびにそれに合

わせたゲームデザインになってきたと思うんですが。

RW アドベンチャーゲームの神髄というのは変わってないと思いますけど、その技術が出てきたときに、どうやったらうまく使えるかということを考えますね。同じ体験を違う形で表現すると言ったほうがいいでしょうか。

PO ロベルタさんの作品の底辺に流れるテーマとか、直になる部分というのは？

RW そうね。インタラクティブな物語から。望めば上限のない願望よね。いかにもうく仙人を自分の物語に引きずり込んでいかんということって。それがわたしのやりたいことなよ。コロッサル・クイブを初めてやったときみたいな、この本をページをめくめながら読んでいくというのは、実際にこの本の中にいるって感じるというのが、私のすべての作品の地下になっているのよ。

PO 他人が自分のゲームをプレイすることか考えます？

RW マーケットのことはいつも考えてるわ。こんなこと率直に言うや変に取る人もいるけど、自分は半分デザイナーで半分マーケッターだって思ってるの。いつもどんなゲームをつくれば人に受けるかってことを意識してますよ。デザイナーの人って、皆が皆そういう考えを持ってるかどうかは知らないけど。

PO 正直だなあ（笑）。でもまあ、今まではずっと成功してきてますからね。

RW 今まではね（笑）。

インタビュアー/奥谷海人、写真/Shinya Aizawa

KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART TO GO YONDER



従来のキーボード入力で注文をとるというユーザーインターフェイスを、入力が標準的なアイコン操作に変えたことで、70万本の大ヒット作品となった

KING'S QUEST Ⅵ: MASK OF ETERNITY



Glide対応の美しい3Dグラフィックで登場されたシリーズ6作目の「KING'S QUEST VI」。今後にシリーズされる予定だ



"I am actively in the book. That is the underlying theme behind all the adventure games that I make."

1998年の秋から冬にかけて、最新ビデオカードが山のようにリリースされるが、その中で、Voodooファンがいちばん注目しているVoodoo Banshee搭載カードがついに発表された。Voodoo2と比べてパフォーマンスはどの程度出るのか、Glide対応ゲームは問題なく動作するのか。これらの気になるポイント、アイ・オー・データ機器、メルコ、ダイヤモンド・マルチメディア・システムの3製品を使って評価してみた。

文/tak

Voodoo Banshee緊急特集 高性能2D機能を装備したVoodooカードが登場

Voodoo2より広いメモリーバンド幅 を持つVoodoo Banshee

Voodooを世に送り出し、パソコンの3Dエンターテインメント界を常にリードし続けてきた3Dfx Interactive社が、また一つ、Voodooファミリーに新たなラインナップを加えた。チップ名は「Voodoo Banshee」(以下、Banshee)で、同社初の2D/3D兼用チップとなる。独自開発の128ビット2DコアにVoodoo2の3Dコアを組み合わせた、Bansheeの威力はいかなるものか。Voodoo2との比較を交えながら、その特徴を紹介しよう。

Bansheeは、VoodooおよびVoodoo2のような3D専用チップと違い、VGA、2D、3D、RAMDACなどの機能をまとめてワンチップにして提供。また、Voodoo Rushとも根本的に異なる。Rushは基本的に3Dチップであり、専用のインターフェースを有する2Dチップと組み合わせることによって、ワンボード構成を可能にしたもの。

Bansheeの3Dコアは、一口に言ってしまうと、Voodoo2のピクセルユニットとテクスチャユニットを統合したものだ。だからといって、まったく同じアーキテクチャというわけではない。Voodoo2とBansheeの3Dコアは、次の2点において大きく異なる。

一つはテクスチャユニットの数で、Voodoo2は二つあるのに対し、Bansheeには一つしかない。従って、QUAKE IIなどのマルチテクスチャーを用いるゲームでは、Voodoo2が優位に立つ。

二つ目はメモリーインターフェース。Voodoo2ではユニットごとに利用可能なメモリーが分けられており、それぞれのユニットが独立して64ビット、90MHzでデータをやりとりする。これに対し、Bansheeではピクセルユニットとテクスチャユニットがメモリーを共有し、128ビット、100MHzというワイドなバンド幅でやりとりが行われる。それゆえBansheeは、シングルテクスチャリングを核とするゲームにおいて、転送効率を武器にVoodoo2を打ち負かすことができる。

ハイエンドクラスの2D性能と Voodoo2並みの3D描画性能を併せ持つ

Bansheeの特徴は3Dコアだけではない。3Dfx Interactive社が独自に開発した2Dコアは、128ビットのメモリーインターフェースや256ビットの内部バッファ

リングを実現。そして、WindowsのGDIをサポートしてハードウェアでアクセラレートするなど、初めて手掛けたとは思えないほどしっかりした作りになっている。パフォーマンスも文句なく、現時点では異端なくハイエンドクラスに属する。さらに、DVDビデオの



高レイトコストパフォーマンスの画と音源でできたVoodoo Banshee。史上最高のゲーム専用ビデオチップとなりそう

ソフトウェア再生支援機能、世界初の128ビットVGAコア、250MHzの内蔵DACによる高解像度のサポートなど、非の打ち所がない。

Voodooファミリーに属するという立場上、最も重要視されるゲームの動作互換性については、思いのほか好感度だ。ドライバの問題で動作しないゲームが若干見受けられたものの、チップレベルではほぼすべてのゲームが問題なく動作するといえる。

気になる画質も文句なく合格点が付けられる。3Dの描画クオリティーはVoodoo2譲りの折り紙付きで、100%の再現性を持つと言ってよい。2Dに関しては、ハイリフレッシュレート環境で若干のにじみやゴーストが発生するものの、他社の最新ビデオチップに引けを取らない出来だ。

1998年内にAGPの2×モードをサポートする 新チップが登場する予定

現在のBansheeは、製造プロセスが0.35ミクロンで、AGPの1×モードしかサポートしていない。しかし、すでに次期リビジョンの開発が進められており、製造プロセスは0.25ミクロンになり、AGPの2×モードに対応する予定だ。また、メモリーバスクロックが、現在の100MHzから125MHzに引き上げられ、さらなるパフォーマンスアップが期待できる。

2D/3D、さらにはDOSのVGAにおいても高い性能がトップクラスで、Direct3DもGlideもこなしてしまう Banshee。今のところ、総合的な能力では、Riva TNT 以外イバルは見つからない。しかし、Glideに対応し、コストパフォーマンスが高い点では、Bansheeが一歩リードする。さらに0.25ミクロンプロセス、AGP 2×モード対応の次期Bansheeが登場すれば、まさに鬼に金棒。筆者の目には、Bansheeが今後の3Dfx Interactive社の方針性さえ右しかなない多大な影響力を持つチップに見えてならない。

■ Voodoo Bansheeの主な仕様

グラフィックエンジン	128ビット(2D、3D、VGA)
最大解像度(2D)	1600×1440ドット
最大解像度(3D)	1600×1440ドット
黄色色	8、16、24、32ビットカラー
RAMDAC	250MHz(2イン)
メモリークロック	100MHz
メモリーバンド幅	128ビット
対応メモリー	SGRAM(4、8、16MB)、SGRAM(16MB)
対応バス	PCI(66MHz)、AGP(1×モード)
その他	VESA 3.0規格

Voodoo Bansheeカード詳細レビュー

アイ・オー・データ機器 GA-VDB16/AGP

高クロックでの安定動作を実現

アイ・オー・データ機器が最初に採用したVoodooファミリーはVoodoo Rushで、その後Voodoo2搭載カードをリリースし、今回のBansheeと合わせて、計3つのVoodoo製品を商品化したことになる。純国産メーカーが、これまでの経験を生かしてどのような製品に仕上げたのか、ユーザーの期待も高まるどころだ。

アイ・オー・データ機器のBansheeカード「GA-VDB16シリーズ」は、製品ラインナップとしてAGP版とPCI版の2種類を用意され、PCI版はPC-9821シリーズにも対応。どちらも16MBのSGRAMを搭載し、価格は共に3万4,800円。パッケージには、最新ゲーム(Glide、Direct3D対応ソフト)が数本同梱される。なお、今回評価したカードは、EtronTech社のSGRAM(7ns)が8MB搭載されたAGP対応のサンプル版だが、このモデルは製品としては存在しないため、評価結果はあくまで、参考程度にとどめていただきたい。

ボードの外観からわかるように、チップには山洋電気製の冷却ファン(5V、0.14A)が装着される。Voodoo2同様、Bansheeの発熱もかなりのもので、数分間も使用すれば手で触れないうくらい熱くなる。そのため、ファンの標準装備は実にうれしい選択だ。また、IV-LINKと呼ばれる内部コネクタを装備しており、今後出荷予定の同社製ゲーム用ボードとの接続に使用する。

画面設定ユーティリティによってリフレッシュレートが細かく調節可能

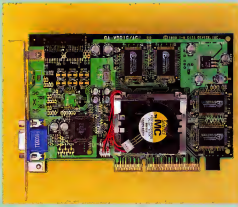
今回評価したドライバは開発途中ということで、一部のゲームが起動しなかった(同社によると、製品版に添付されるドライバは不具合が解消されている)。また、9月18日時点のドライバでは、MiniGLの初期化に失敗してしまい、QUAKEⅡの3Dfx OpenGLモードが動作しなかった。安定性という点で、まだまだ見直す必要がありそうだ。今回評価した3製品中、最も優れた

パフォーマンスを示してくれただけに、製品版のドライバの完成度には期待が持たれる。

選択可能な解像度は非常に多く、最小の640×480ドットから最大1920×1440ドットまで21種類にも及び、NECの42型ワイドプラズマテレビ(852×480ドット)などもサポートしている。ただし、メモリが8MBのサンプル版であるため、製品版でサポートするすべての解像度を表示することはできなかった。3Dにおける解像度はVoodoo2とは比較にならないほど多く、より高解像度のモードもサポートする。Direct3Dを使っている「Microsoft BASEBALL 3D」トライアル版で動作検証してみたところ、1600×1200ドットでプレイすることができた。

ドライバには、画面設定ユーティリティ「ディスプレイエフェクト」が付属する。解像度とリフレッシュレートが、このユーティリティを使って直接変更できるのがうれしい。Windows 98標準のタブでは、モニターが正しく選択されていないと、希望の解像度や周波数が選択できず、もどかしい思いをすることがよくあるからだ。現時点では、残念ながらか3D描画に関する項目がなかった。

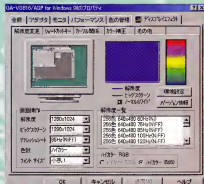
サポートする主なAPIはDirect 3D、DirectDraw、Glide、OpenGL(MiniGL)の四つ。OpenGLをフルサポートするドライバは、3Dfx Interactive社のBanshee ICDの配布に合わせてリリースされる予定だ。



評価に使用したAGP版は Socket 730のDマザーボードでも動作が確認されている



インターフェース部分にビデオ出力端子を装備するものの、価格が割に高い。製品版には付属しない



付属のドライバで動作確認がとれたのは、1440×1024ドット、1600×1200ドット、1752×1344ドット、1852×1392ドット、1920×1440ドット(50Hz)の5項目で、フルの3D描画が実現した

製品名	GA-VDB16/AGP、GA-VDB16/PCI
メーカー名	アイ・オー・データ機器
価格	3万4,800円
出荷時期	AGP版は10月下旬、PCI版は11月上旬出荷予定
対応機種	PC/AT互換機、PC98/NXシリーズ、PC-9821シリーズ (PCI版のみ)
対応OS	Windows95 (OSR2.1以降) / 98 / NT 4.0 マルチモニター対応
最大解像度	1920×1440ドット
最大同時ピクセル数	1920×1440ドット×4にフルカラー
最大画面更新数	120Hz (1024×768ドット)
対応API	Glide、Direct3D (Windows 95/98のみ)、DirectDraw、OpenGL (MiniGLのみ)
対応バス	AGP (1×モード)、PCI (2.1)
メモリータイプ	SGRAM
メモリー容量	16MB
外形寸法	160.0 (W) × 106.8 (D) mm
拡張ポート	IV-LINK端子
音源コネクタ	0.5μD 15ピン (3F1)
問い合わせ先	076-250 1024
URL	http://www.aodata.co.jp/

メルコ WGP-FX16

PCIバス対応カードを先行出荷 AGP対応カードも年内に出荷

メルコは、今回リリースした「WGP-FX8/FX16」で初めてVoodooファミリのチップを採用した。初参入ということで潜在能力は未知数だが、ビデオカードの製品ラインナップの多さから、先行メーカーに負けない製品の仕上がりが期待できる。純国産メーカーであるため、サポート体制も万全だ。

製品は、PCIバス搭載のPC/AT互換機およびPC98-NXシリーズに対応し、SGRAMを8MB搭載したモデルと16MB搭載したモデルの2種類が用意されている。両モデルには「F-22 エア・ドミナンスファイター」の製品版が付属し、価格は8MB版が2万8,000円、16MB版が3万

4,800円となっている。このほか、PC 9821シリーズに対応した「WGP-FX8N/FX16N」も別途、用意されている。また、1998年内の出荷が見込まれる、AGPの2×モード対応Bansheeチップの出荷を持って、AGP版もリリースする予定だ。

PCIバス対応カードのみだが 製品出荷スケジュールは国内で最速

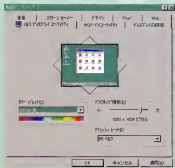
今回、評価したカードは、SGRAM (8us) が16MB搭載された「WGP-FX16」で、今回評価した3製品の中で唯一のPCIカードだ。3Dfx Interactive社によると、AGP版とPCI版のパフォーマンスの違いはごくわずかである。理由は、テクスチャリング(チップの設計次第で、バスの違いに最も影響を与える処理)の方式にある。Bansheeはローカルテクスチャリング、すなわちボード上のメモリをテクスチャバッファとして利用する方式を採用している。そのため、バス速度の差が3D描画時の性能の差として現れることが少なく、結果としてAGP版とPCI版で同等の性能が得られる。ところが、p.112のベンチマークの結果を見てわかるように、FINAL REALITYやTUROKを使った計測ではAGPカードと同等の結果が見られるものの、QUAKE IIのように大きなテクスチャーを扱うゲームでは、AGPカードの方が10~15%程度高いフレームレートを出すようだ。QUAKE IIのパフォーマンスにこだわるのであれば、同社が年内にリリースするAGPの2×モード対応版の出荷を待つべきだろう。

最大解像度は1600×1200ドット(フルカラー表示)と、ほかの2製品と比べて選択肢が少ない。Banshee搭載カードの用途を考えれば、1600×1200ドットまでのサポートで問題はないだろうが、同社によると、1920×1440ドットへの対応も予定しているとのこと。

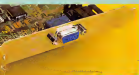
製品出荷時に対応するAPIは、Direct3D、Direct Draw、Glideの3つで、OpenGL (MiniGL) については、製品出荷後に、同社のホームページ上で配布する最新ドライバでサポートする。また、3Dfx Interactive社がBanshee用のOpenGL ICDをリリースするのに合わせて、ドライバのバージョンアップを行う予定だ。



9月発売の製品は国産VLSI-18 PCI版しか出荷されないが、年内にはAGPの2×モードに対応した製品もがラインナップに追加される予定



画面のグラフィックは対応されるメモリーは32MBだが、リアルタイムレートが低く10FPSであるようにも見える。ただし、このグラフィックメモリーはWindows 95でのみ有効で、Windows 98では利用できない



製品名	WGP-FX8, WGP-FX16
メーカー名	メルコ
価格	2万8,000円 (8MB版) 3万4,800円 (16MB版)
出荷時期	9月29日
対応機種	PC/AT互換機、PC98-NXシリーズ ※10月中旬ごろにPC-9821シリーズ対応版を出荷
対応OS	Windows 95/98 マルチモニター対応
最大解像度	1600×1200ドット
最大同時発色数	1800×1200ドット時にフルカラー
最大画面周波数	120Hz (1024×768ドット)
対応API	Glide、Direct3D、DirectDraw、OpenGL (MiniGLのみ)
対応バス	PCI (20338)
メモリータイプ	SGRAM
メモリー容量	16MB
外形寸法	150 (W) × 96 (D) mm
拡張ポート	VESA VMI
消費コネクタ	D-Sub15ピン (39P)
問い合わせ先	052-619-1827
URL	http://www.melcoinc.co.jp/

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ Monster Fusion

予定価格2万3,800円で
UNREALのスペシャル版が付属

Voodooファミリーを古くから採用し続けているメディア・マルチメディア・システムズは、ユーザーの期待どおりBanshee搭載カードをリリースしてくれた。製品名は「Monster Fusion」で、このMonsterという称号はVoodooファミリーだけに与えられた特別な称号だ。製品はPCI版とAGP版の二つが用意され、共に16MBのビデオメモリーを搭載。9月末時点の同社の製品計画によると、PCI版にはSDRAM、AGP版にはSGRAMを採用する予定。添付ソフトとして、「Motocross Madness」(フルバージョン)と「UNREAL」(ダイヤモンドスペシャルバージョン)が付属し、予定小売価格はPCI版が2万3,800円、AGP版が2万4,800円。国内メーカー2社と比べ、約1万円も低い価格を設定している。

設定ユーティリティの操作性は秀逸 安定性と機能性も満足の出来

今回評価したカードは、16MBのSDRAM (8ms)を搭載したAGP対応のサンプル版だ。BansheeはSGRAMのブロックライト機能を使用するため、チップの仕様を考えるとSGRAMを用いたほうがパフォーマンスが向上する。これがベンチマークテストで不利な要因になるかもしれないが、測定結果については後述する。

評価版ながら、ドライバの完成度は3製品の中で一歩リードしていた。安定性、操作性、機能性のどれを取っても文句の無い出来だ。ドライバと共にインストールされる「InControl Tools 98」によって、デスクトップ上の右クリックを使った簡易メニューが使えようになり、操作性が随分アップする。画面のプロパティに現れる設定ユーティリティでは、カラー補正やガンマ修正などが、2D環境と3D環境で個別に設定できる。3D描画における環境変数の設定もしっかりと用意され、

その効果をプレビュー画面で確認することかできる。

選択可能な解像度は、最大1920×1440ドットまでの9種類。すべての解像度で32ビットのフルカラー表示が可能だ。ただし、3Dにおける最大解像度は1600×1200ドットで、これは今回評価した3製品すべてについて共通の仕様だ。サポートするAPIはDirect3D、DirectDraw、Glide、OpenGL (MiniGL)の四つで、3Dfx Interactive社によるOpenGL ICDの配布に合わせ、ドライバをバージョンアップする予定だ。



AGP対応のサンプル版ではSGRAMを搭載していたが、評価版ではSDRAMを採用する。写真は両者のリビジョンのものなので、細部に差異が付けられる予定です。

Diamond Monster Fusion for Windows 95/98/NT4.0



製品名	Monster Fusion
メーカー名	ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ
予定小売価格	AGP版が2万4,800円、PCI版が2万3,800円
出荷時期	11月上旬出荷予定
対応規格	PCI / AT互換機
対応OS	Windows 95 (OSR2 1版) / 98 / NT 4.0 マルチモニター対応
最大解像度	1920×1440ドット
最大同時解像度	1920×1440ドット時にフルカラー
最大同時解像度	120Hz (1024×768ドット)
対応API	Glide、Direct3D (Windows 95/98のみ)、DirectDraw、OpenGL (MiniGLのみ)
対応バス	AGP (1×モード)、PCI (2×モード)
メモリータイプ	AGP版はSGRAM、PCI版はSDRAM
メモリー容量	16MB
外形寸法	167 (W) × 107 (D) mm
接続ポート	VESA VMI
接続コネクタ	D-Sub15ピン (39P)
問い合わせ先	03-5605-8401
URL	http://www.diamondmm.co.jp/

右側の設定メニューは、Monster Fusionの制御メニューによって設定可能になっている

驚愕の潜在能力 ベンチマークテストの結果と考察

DirectDrawのテストでは Intel740の10倍の計測値を記録

まず最初に、今回行ったベンチマークテストの環境について説明しておく。OpenGLを用いたベンチマークテストは、Voodoo、Voodoo2およびBansheeは3Dfx OpenGL Beta 2.1を、Intel740は専用のOpenGL ICDを使用した。また、リフレッシュレートが明打ちになってしまわないよう、垂直同期は強制できる限り高めに設定した。ただし、VoodooおよびVoodoo2では、VSYNC待ちをOFFに設定した。それでは早速ベンチマークテストの結果を見ていこう。まずは2Dのパフォーマンスから。FINAL REALITYの2Dテストの結果は、ほぼ横一直線で、特に目を引く点はない。そもそも、FINAL REALITYの2Dテストで得られる値はグラフィックを生成するまでの計算時間であり、表示能力とは独立したものだ。すなわち、ビデオカードの性能には依存しない。

WinBench 98のDirectDrawテストでは、BansheeがIntel740に10倍近い大差を付けて圧倒した。三つのBansheeカードの中では、GA-VDB16/AGPとMonster Fusionが張り合い、WGP-FX16が劣る形となった。WGP-FX16が唯一PCIカードであることから、バス速度の差が、その差を決定づけている。Bansheeの性能を比較すると、FINAL REALITYのOverallの数値にも表れている。WGP-FX16とMonster Fusionを見比べると、2Dと3DではWGP-FX16の値が高い数値を出して

いるにもかかわらず、OverallではMonster Fusionに遅れをとっている。Overallの数値は、Bus転送速度のテスト結果が反映されているからだ。

QUAKE IIではVoodoo2が圧倒 TUROKではBansheeが逆転

次に3Dのパフォーマンスについて見ていこう。FINAL REALITYの3Dテストの結果ではBansheeがVoodoo2に劣っている。しかも、Voodoo2とBansheeの差はすべてFill rateによるものだ。BansheeがVSYNC待ちを行っていることを考慮に入れば、Voodoo2との差はゼロといってもよい。実際、視覚的にも体感的にもまったく変わらなかった。

「QUAKE II」では、Monster 3D IIの圧勝に終わった。いくらBansheeがVoodoo2と同じコアを持つとしても、二つのテクスチャユニットが効果的に働く環境はまったく太刀打ちできない。しかしながら、初代VoodooのMonster 3Dと比べればおよそ2倍の成績を収めている。また、興味深いことにVoodooとBansheeでは、MiniGLよりも3Dfx OpenGL Beta 2.1を用いた方が成績が良くなる。これは、MiniGLがVoodoo2に最適化されているからだ。今後、Bansheeに最適化されたMiniGL、もしくはBanshee専用のOpenGL ICDが登場すれば、Voodoo2との差は縮小されるだろう。

一方、「TUROK」のGlideモードでは、BansheeがVoodoo2をかわしてトップに立った。TUROKの

Direct3Dモードで解像したGA-VDB16/AGPが、Glideモードで動作しなかったのが痛い(同社による、製品版のドライバではTUROKの動作が確認されている)。TUROKでは、総合的に見てWGP-FX16が最も優れた成績を収めた。

FOGCITYを使ったOpenGLの計測では、GA-VDB16/AGP、Monster FusionそしてMonster 3D IIがほぼ並びつた。これらに一歩遅れてWGP-FX16、さらにMonster 3D、そして最後にIntel740が引き離される形となった。

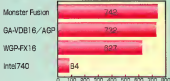
総合評価はGA-VDB16/AGPがトップ

以上の結果を総合的に判断すると、三つのBansheeカードの評価は、GA-VDB16/AGP、Monster Fusion、WGP-FX16という順になる。バス(AGP)とメモリー(SGRAM)の性能で勝るGA-VDB16/AGPが、ほかの二つを抑えたのは、だいたいの予想どおりの展開だ。また、PCIカードのWGP-FX16が、AGPカードと比べてやや低い結果を残したが、バスの差を考慮すれば、十分なパフォーマンスと考えられる。

QUAKE IIでVoodoo2に大きく水をあけられ、どうしても敗北感の残るBansheeだが、TUROKの結果を忘れずにいたい。さらに、3枚のBansheeカードがまだ評価中であることも考慮に入れば、Bansheeの潜在能力には、いやでも期待がかかるというのだ。少なくともIntel740がBansheeの敵でないとは断言できる。

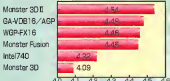
2D

WinBench 98 (DirectDraw/Animate Bit)



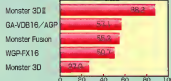
3D

FINAL REALITY (3D)



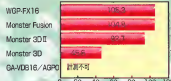
OpenGL

QUAKE II (3Dfx OpenGL, 640x480)



Glide

TUROK (Glide, 640x480ドット)



追加情報

クリエイティブメディアが Banshee搭載カードを発表

最終の締めくくりに9月25日に、クリエイティブメディアがBanshee搭載カード「3D Master Banshee」シリーズを発表した。製品ラインナップはAGP16(16MB SGRAM)とPCI版(16MB SGRAM)の2種類。Windows 95/98/NT 4.0に対応し、「FORSAKEN」がバンドルされる。PC版は10月上旬、AGP版は10月下旬発売予定。価格はPCI版が1万9,800円、AGP版が2万2,800円となっている。今夏リリースした3製品と比べて、大きく下がる価格が設定されているため、製品発表で先行するメーカーより有利な条件で年末の高額を返さう。



	GA-VDB16/AGP	WGP-FX16	Monster Fusion	Monster 3D II + Intel740	Monster 3D + Intel740	Intel740
FINAL REALITY (2D)	4.73	4.73	4.72	—	4.78	4.78
FINAL REALITY (3D)	4.48	4.48	4.48	4.54	4.09	4.22
FINAL REALITY (Overall)	4.35	4.29	4.33	—	—	4.24
WinBench 98 (DirectDraw/Animate Bit)	732	627	742	—	—	84
QUAKE II (3Dfx OpenGL, 640x480ドット)	57.1	50.7	55.3	88.2	27.0	計算不可
QUAKE II (3Dfx OpenGL, 800x600ドット)	40.8	38.2	38.5	55.3	計算不可	37.7
QUAKE II (Default OpenGL, 640x480ドット)	64.2	55.1	61.5	93.7	30.0	34.3
QUAKE II (Default OpenGL, 800x600ドット)	44.0	37.1	41.0	60.7	計算不可	37.7
TUROK (Glide, 640x480ドット)	計算不可	105.3	104.9	85.0	45.6	計算不可
TUROK (Direct3D, 640x480ドット)	79.8	74.6	67.6	93.7	49.9	42.1
FOGCITY (OpenGL)	15.33	14.62	15.68	15.50	14.08	10.93

※2D: ベンチマークテストは、Pentium2、450MHz、64MB SDRAM、4GBのIDEハードディスクを接続したマシンで行った。
 ※3D: 3D Master BansheeカードおよびIntel740のリフレッシュレートは、それぞれ最大40MHzと40MHz。Voodoo1/2はVSYNC待ちをOFF。
 ※3D: QUAKE IIのDefault OpenGLモードにおいて、Voodoo1/2およびBansheeは3Dfx OpenGL Beta 2.1を使用し、
 ※4D: FOGCITYは640x480ドット、サウンズOFF、HIGH DETAILで測定。Voodoo1/2およびBansheeは3Dfx OpenGL Beta 2.1を使用

FOR FURTHER INFORMATION, CONTACT:
FVP AND PCI SETUP
GAMES SOFTWARE, INC.

```

No      1000 1 Word By 150 :
Auto    1000 3 Word By 150 :
Auto    1000 5 Word By 150 :
Auto
Auto
Auto    150 MEM Block BASE :
32 PCI Clock

```

特集2 導入からトラブルシューティングまでを徹底検証

マルチモニター 環境構築指南

マルチモニタはWindowsが新しくサポートした機能のひとつで、実際に、この機能を使っているユーザーは多いと思われる。最初は、複数のモニターを使って、いったい何ができるのかと、実際に思うが、実際に、2、3台でマルチモニター環境を構築したソフトを走らせてみると、デスクトップの新しい使い方が増えることに驚く。複数のソフトを起動して一つのディスプレイに表示したり、複数のウィンドウを持つソフトを複数のディスプレイに表示したり、しかも、さまざまな体勢で、しかも、実際にマルチモニター環境を構築するにあたっては、彼のビデオカードを認識させる設備がまだまだ問題がある。そこで、本誌では、マルチモニタの導入方法を、購入にあたっての注意点などを簡潔に併せて説明している。そのほか、マルチモニターに対応したビデオカード、ディスプレイ、モニターを使ったものの楽しみ方なども、併せてレポートする。

文／角田一美

マルチモニターを導入するには何が必要なのか

マルチモニター機能の話聞いたことがあっても、実際に複数のビデオカードを導入する方法、具体的な設定方法について、正確な情報を押さえている読者は少ないだろう。また、マルチモニターを活用するには、プライマリーカードとセカンダリーカードの違いを理解しておく必要がある。ここでは、マルチモニターを導入するための基礎知識を、Q&A形式で紹介しよう。

導入するために解消したいマルチモニター七つの疑問

Q マルチモニターとはどのような機能なのか？

A 「マルチモニター」とは、パソコンに2枚以上のビデオカードを挿し、複数のディスプレイを一つのデスクトップとして利用するための機能だ。15インチ程度のディスプレイを複数組み合わせることでマルチモニター機能を利用すれば、大画面ディスプレイに相当する大きな作業領域を作り出すことができる。

具体的な用途としては、アプリケーションのメイン画面を一つのモニターに最大表示させ、別のモニターにツールバーを置けば、効率的に作業が行える。ゲームファンであれば、中央のモニターにゲーム画面、予備のモニターにチャットウィンドウを開いておくといった使い方も可能



2台のモニターを同じ解像度(800×600ドット)にし、左のプライマリーモニターを6万5536色、右のセカンダリーモニターを256色で表示している

だ。マルチモニターを使ったゲームの楽しみ方については、p.118にも掲載しているので参考してほしい。

Q どんなビデオカードでもマルチモニターが利用できるのか

A すべてのビデオカードでマルチモニターが使えるわけではなく、ビデオカードのドライバがマルチモニターに対応している必要がある。Windows 98のCD-ROMに収録されているドライバの中では、ATIテクノロジーズや3S社の製品向けドライバがマルチモニターに対応しているが、収録ドライバの多くは未対応のケースが多い。Windows 98のWindowsフォルダに収録されているDisplay.txt(テキストファイル)に詳細が記載されているので、確認してみよう。

また、メーカーによっては、マルチモニターに対応したドライバをWeb上で公開しているため、一度、チェックしてみることをお勧めする。使用するマザーボードによっては、マルチモニターを導入するために、BIOSをアップ

デートしなければならないケースもある。導入時に不具合が出るようであれば、BIOSもチェックしてみるべきだろう。マルチモニターをサポートするビデオカードのリストを、p.116、117に掲載しているので、こちらも参照してほしい。



「V3300」の最新ドライバは独自のマルチモニター設定メニューを持っているので、Windows 98と同じ手順で設定が必要である

Q プライマリーカード、セカンダリーカードとは何か

A 「プライマリーカード」とは、パソコンの起動時に画面が表示されるビデオカードのことで、Windows 98起動後に画面表示が可能になる2枚目のビデオカードを「セカンダリーカード」と呼ぶ。マルチモニター環境でフルスクリーン表示のゲームを起動させた場合、通常、プライマリーカードで表示される。

先程紹介したDisplay.txtに記載されている内容によると、「どちらのビデオカードに接続されたモニターがプライマリーになるかは、マシンを起動してみないと分からない」とのこと

である。ただ、編集部で検証した限り、ISAバスに近いPCIバスに挿したビデオカードから順番に、プライマリー、セカンダリーとなるケースが多い。従って、AGPポートに挿したビデオカードをプライマリーカードとして使うことができないことになる。

PCIより高性能のAGPがセカンダリーとなってしまうのはユーザーにとって不便だが、BIOSの設定を変更することでAGPをプライマリーカードとして使用することが可能なマザーボードも存在する。ASUSTek Computers社の「P2L97」シリーズと「P2B」シリーズは、AGPとPCIのうち、BIOSで指定した方をプライマリーとして使用できる。

P2L97のBIOSメニューを立ち上げ、[F9] AND [PCI 98]のページを見ると、[VGA BIOS Sequence]の項目がある。ここで指定したスロットがプライマリーカードとなる

BIOS SETUP	
F9 AND [PCI 98] SETUP	
VGA BIOS Sequence	
0: No	1: 1st Slot By 2nd / NoPCI
1: Yes	2: 2nd Slot By 1st / NoPCI
2: Auto	3: 5 Slot By 1st / NoPCI
3: Auto	4: 1st Slot By 2nd / NoPCI
4: 32 Bit Clock	5: 1st Slot By 2nd / NoPCI
5: NoPCI	6: 1st Slot By 2nd / NoPCI
6: NoPCI	7: 1st Slot By 2nd / NoPCI
7: NoPCI	8: 1st Slot By 2nd / NoPCI
8: NoPCI	9: 1st Slot By 2nd / NoPCI
9: NoPCI	10: 1st Slot By 2nd / NoPCI
10: NoPCI	11: 1st Slot By 2nd / NoPCI
11: NoPCI	12: 1st Slot By 2nd / NoPCI
12: NoPCI	13: 1st Slot By 2nd / NoPCI
13: NoPCI	14: 1st Slot By 2nd / NoPCI
14: NoPCI	15: 1st Slot By 2nd / NoPCI
15: NoPCI	16: 1st Slot By 2nd / NoPCI
16: NoPCI	17: 1st Slot By 2nd / NoPCI
17: NoPCI	18: 1st Slot By 2nd / NoPCI
18: NoPCI	19: 1st Slot By 2nd / NoPCI
19: NoPCI	20: 1st Slot By 2nd / NoPCI
20: NoPCI	21: 1st Slot By 2nd / NoPCI
21: NoPCI	22: 1st Slot By 2nd / NoPCI
22: NoPCI	23: 1st Slot By 2nd / NoPCI
23: NoPCI	24: 1st Slot By 2nd / NoPCI
24: NoPCI	25: 1st Slot By 2nd / NoPCI
25: NoPCI	26: 1st Slot By 2nd / NoPCI
26: NoPCI	27: 1st Slot By 2nd / NoPCI
27: NoPCI	28: 1st Slot By 2nd / NoPCI
28: NoPCI	29: 1st Slot By 2nd / NoPCI
29: NoPCI	30: 1st Slot By 2nd / NoPCI
30: NoPCI	31: 1st Slot By 2nd / NoPCI
31: NoPCI	32: 1st Slot By 2nd / NoPCI
32: NoPCI	33: 1st Slot By 2nd / NoPCI
33: NoPCI	34: 1st Slot By 2nd / NoPCI
34: NoPCI	35: 1st Slot By 2nd / NoPCI
35: NoPCI	36: 1st Slot By 2nd / NoPCI
36: NoPCI	37: 1st Slot By 2nd / NoPCI
37: NoPCI	38: 1st Slot By 2nd / NoPCI
38: NoPCI	39: 1st Slot By 2nd / NoPCI
39: NoPCI	40: 1st Slot By 2nd / NoPCI
40: NoPCI	41: 1st Slot By 2nd / NoPCI
41: NoPCI	42: 1st Slot By 2nd / NoPCI
42: NoPCI	43: 1st Slot By 2nd / NoPCI
43: NoPCI	44: 1st Slot By 2nd / NoPCI
44: NoPCI	45: 1st Slot By 2nd / NoPCI
45: NoPCI	46: 1st Slot By 2nd / NoPCI
46: NoPCI	47: 1st Slot By 2nd / NoPCI
47: NoPCI	48: 1st Slot By 2nd / NoPCI
48: NoPCI	49: 1st Slot By 2nd / NoPCI
49: NoPCI	50: 1st Slot By 2nd / NoPCI
50: NoPCI	51: 1st Slot By 2nd / NoPCI
51: NoPCI	52: 1st Slot By 2nd / NoPCI
52: NoPCI	53: 1st Slot By 2nd / NoPCI
53: NoPCI	54: 1st Slot By 2nd / NoPCI
54: NoPCI	55: 1st Slot By 2nd / NoPCI
55: NoPCI	56: 1st Slot By 2nd / NoPCI
56: NoPCI	57: 1st Slot By 2nd / NoPCI
57: NoPCI	58: 1st Slot By 2nd / NoPCI
58: NoPCI	59: 1st Slot By 2nd / NoPCI
59: NoPCI	60: 1st Slot By 2nd / NoPCI
60: NoPCI	61: 1st Slot By 2nd / NoPCI
61: NoPCI	62: 1st Slot By 2nd / NoPCI
62: NoPCI	63: 1st Slot By 2nd / NoPCI
63: NoPCI	64: 1st Slot By 2nd / NoPCI
64: NoPCI	65: 1st Slot By 2nd / NoPCI
65: NoPCI	66: 1st Slot By 2nd / NoPCI
66: NoPCI	67: 1st Slot By 2nd / NoPCI
67: NoPCI	68: 1st Slot By 2nd / NoPCI
68: NoPCI	69: 1st Slot By 2nd / NoPCI
69: NoPCI	70: 1st Slot By 2nd / NoPCI
70: NoPCI	71: 1st Slot By 2nd / NoPCI
71: NoPCI	72: 1st Slot By 2nd / NoPCI
72: NoPCI	73: 1st Slot By 2nd / NoPCI
73: NoPCI	74: 1st Slot By 2nd / NoPCI
74: NoPCI	75: 1st Slot By 2nd / NoPCI
75: NoPCI	76: 1st Slot By 2nd / NoPCI
76: NoPCI	77: 1st Slot By 2nd / NoPCI
77: NoPCI	78: 1st Slot By 2nd / NoPCI
78: NoPCI	79: 1st Slot By 2nd / NoPCI
79: NoPCI	80: 1st Slot By 2nd / NoPCI
80: NoPCI	81: 1st Slot By 2nd / NoPCI
81: NoPCI	82: 1st Slot By 2nd / NoPCI
82: NoPCI	83: 1st Slot By 2nd / NoPCI
83: NoPCI	84: 1st Slot By 2nd / NoPCI
84: NoPCI	85: 1st Slot By 2nd / NoPCI
85: NoPCI	86: 1st Slot By 2nd / NoPCI
86: NoPCI	87: 1st Slot By 2nd / NoPCI
87: NoPCI	88: 1st Slot By 2nd / NoPCI
88: NoPCI	89: 1st Slot By 2nd / NoPCI
89: NoPCI	90: 1st Slot By 2nd / NoPCI
90: NoPCI	91: 1st Slot By 2nd / NoPCI
91: NoPCI	92: 1st Slot By 2nd / NoPCI
92: NoPCI	93: 1st Slot By 2nd / NoPCI
93: NoPCI	94: 1st Slot By 2nd / NoPCI
94: NoPCI	95: 1st Slot By 2nd / NoPCI
95: NoPCI	96: 1st Slot By 2nd / NoPCI
96: NoPCI	97: 1st Slot By 2nd / NoPCI
97: NoPCI	98: 1st Slot By 2nd / NoPCI
98: NoPCI	99: 1st Slot By 2nd / NoPCI
99: NoPCI	100: 1st Slot By 2nd / NoPCI
100: NoPCI	101: 1st Slot By 2nd / NoPCI
101: NoPCI	102: 1st Slot By 2nd / NoPCI
102: NoPCI	103: 1st Slot By 2nd / NoPCI
103: NoPCI	104: 1st Slot By 2nd / NoPCI
104: NoPCI	105: 1st Slot By 2nd / NoPCI
105: NoPCI	106: 1st Slot By 2nd / NoPCI
106: NoPCI	107: 1st Slot By 2nd / NoPCI
107: NoPCI	108: 1st Slot By 2nd / NoPCI
108: NoPCI	109: 1st Slot By 2nd / NoPCI
109: NoPCI	110: 1st Slot By 2nd / NoPCI
110: NoPCI	111: 1st Slot By 2nd / NoPCI
111: NoPCI	112: 1st Slot By 2nd / NoPCI
112: NoPCI	113: 1st Slot By 2nd / NoPCI
113: NoPCI	114: 1st Slot By 2nd / NoPCI
114: NoPCI	115: 1st Slot By 2nd / NoPCI
115: NoPCI	116: 1st Slot By 2nd / NoPCI
116: NoPCI	117: 1st Slot By 2nd / NoPCI
117: NoPCI	118: 1st Slot By 2nd / NoPCI
118: NoPCI	119: 1st Slot By 2nd / NoPCI
119: NoPCI	120: 1st Slot By 2nd / NoPCI
120: NoPCI	121: 1st Slot By 2nd / NoPCI
121: NoPCI	122: 1st Slot By 2nd / NoPCI
122: NoPCI	123: 1st Slot By 2nd / NoPCI
123: NoPCI	124: 1st Slot By 2nd / NoPCI
124: NoPCI	125: 1st Slot By 2nd / NoPCI
125: NoPCI	126: 1st Slot By 2nd / NoPCI
126: NoPCI	127: 1st Slot By 2nd / NoPCI
127: NoPCI	128: 1st Slot By 2nd / NoPCI
128: NoPCI	129: 1st Slot By 2nd / NoPCI
129: NoPCI	130: 1st Slot By 2nd / NoPCI
130: NoPCI	131: 1st Slot By 2nd / NoPCI
131: NoPCI	132: 1st Slot By 2nd / NoPCI
132: NoPCI	133: 1st Slot By 2nd / NoPCI
133: NoPCI	134: 1st Slot By 2nd / NoPCI
134: NoPCI	135: 1st Slot By 2nd / NoPCI
135: NoPCI	136: 1st Slot By 2nd / NoPCI
136: NoPCI	137: 1st Slot By 2nd / NoPCI
137: NoPCI	138: 1st Slot By 2nd / NoPCI
138: NoPCI	139: 1st Slot By 2nd / NoPCI
139: NoPCI	140: 1st Slot By 2nd / NoPCI
140: NoPCI	141: 1st Slot By 2nd / NoPCI
141: NoPCI	142: 1st Slot By 2nd / NoPCI
142: NoPCI	143: 1st Slot By 2nd / NoPCI
143: NoPCI	144: 1st Slot By 2nd / NoPCI
144: NoPCI	145: 1st Slot By 2nd / NoPCI
145: NoPCI	146: 1st Slot By 2nd / NoPCI
146: NoPCI	147: 1st Slot By 2nd / NoPCI
147: NoPCI	148: 1st Slot By 2nd / NoPCI
148: NoPCI	149: 1st Slot By 2nd / NoPCI
149: NoPCI	150: 1st Slot By 2nd / NoPCI
150: NoPCI	151: 1st Slot By 2nd / NoPCI
151: NoPCI	152: 1st Slot By 2nd / NoPCI
152: NoPCI	153: 1st Slot By 2nd / NoPCI
153: NoPCI	154: 1st Slot By 2nd / NoPCI
154: NoPCI	155: 1st Slot By 2nd / NoPCI
155: NoPCI	156: 1st Slot By 2nd / NoPCI
156: NoPCI	157: 1st Slot By 2nd / NoPCI
157: NoPCI	158: 1st Slot By 2nd / NoPCI
158: NoPCI	159: 1st Slot By 2nd / NoPCI
159: NoPCI	160: 1st Slot By 2nd / NoPCI
160: NoPCI	161: 1st Slot By 2nd / NoPCI
161: NoPCI	162: 1st Slot By 2nd / NoPCI
162: NoPCI	163: 1st Slot By 2nd / NoPCI
163: NoPCI	164: 1st Slot By 2nd / NoPCI
164: NoPCI	165: 1st Slot By 2nd / NoPCI
165: NoPCI	166: 1st Slot By 2nd / NoPCI
166: NoPCI	167: 1st Slot By 2nd / NoPCI
167: NoPCI	168: 1st Slot By 2nd / NoPCI
168: NoPCI	169: 1st Slot By 2nd / NoPCI
169: NoPCI	170: 1st Slot By 2nd / NoPCI
170: NoPCI	171: 1st Slot By 2nd / NoPCI
171: NoPCI	172: 1st Slot By 2nd / NoPCI
172: NoPCI	173: 1st Slot By 2nd / NoPCI
173: NoPCI	174: 1st Slot By 2nd / NoPCI
174: NoPCI	175: 1st Slot By 2nd / NoPCI
175: NoPCI	176: 1st Slot By 2nd / NoPCI
176: NoPCI	177: 1st Slot By 2nd / NoPCI
177: NoPCI	178: 1st Slot By 2nd / NoPCI
178: NoPCI	179: 1st Slot By 2nd / NoPCI
179: NoPCI	180: 1st Slot By 2nd / NoPCI
180: NoPCI	181: 1st Slot By 2nd / NoPCI
181: NoPCI	182: 1st Slot By 2nd / NoPCI
182: NoPCI	183: 1st Slot By 2nd / NoPCI
183: NoPCI	184: 1st Slot By 2nd / NoPCI
184: NoPCI	185: 1st Slot By 2nd / NoPCI
185: NoPCI	186: 1st Slot By 2nd / NoPCI
186: NoPCI	187: 1st Slot By 2nd / NoPCI
187: NoPCI	188: 1st Slot By 2nd / NoPCI
188: NoPCI	189: 1st Slot By 2nd / NoPCI
189: NoPCI	190: 1st Slot By 2nd / NoPCI
190: NoPCI	191: 1st Slot By 2nd / NoPCI
191: NoPCI	192: 1st Slot By 2nd / NoPCI
192: NoPCI	193: 1st Slot By 2nd / NoPCI
193: NoPCI	194: 1st Slot By 2nd / NoPCI
194: NoPCI	195: 1st Slot By 2nd / NoPCI
195: NoPCI	196: 1st Slot By 2nd / NoPCI
196: NoPCI	197: 1st Slot By 2nd / NoPCI
197: NoPCI	198: 1st Slot By 2nd / NoPCI
198: NoPCI	199: 1st Slot By 2nd / NoPCI
199: NoPCI	200: 1st Slot By 2nd / NoPCI
200: NoPCI	201: 1st Slot By 2nd / NoPCI
201: NoPCI	202: 1st Slot By 2nd / NoPCI
202: NoPCI	203: 1st Slot By 2nd / NoPCI
203: NoPCI	204: 1st Slot By 2nd / NoPCI
204: NoPCI	205: 1st Slot By 2nd / NoPCI
205: NoPCI	206: 1st Slot By 2nd / NoPCI
206: NoPCI	207: 1st Slot By 2nd / NoPCI
207: NoPCI	208: 1st Slot By 2nd / NoPCI
208: NoPCI	209: 1st Slot By 2nd / NoPCI
209: NoPCI	210: 1st Slot By 2nd / NoPCI
210: NoPCI	211: 1st Slot By 2nd / NoPCI
211: NoPCI	212: 1st Slot By 2nd / NoPCI
212: NoPCI	213: 1st Slot By 2nd / NoPCI
213: NoPCI	214: 1st Slot By 2nd / NoPCI
214: NoPCI	215: 1st Slot By 2nd / NoPCI
215: NoPCI	216: 1st Slot By 2nd / NoPCI
216: NoPCI	217: 1st Slot By 2nd / NoPCI
217: NoPCI	218: 1st Slot By 2nd / NoPCI
218: NoPCI	219: 1st Slot By 2nd / NoPCI
219: NoPCI	220: 1st Slot By 2nd / NoPCI
220: NoPCI	221: 1st Slot By 2nd / NoPCI
221: NoPCI	222: 1st Slot By 2nd / NoPCI
222: NoPCI	223: 1st Slot By 2nd / NoPCI
223: NoPCI	224: 1st Slot By 2nd / NoPCI
224: NoPCI	225: 1st Slot By 2nd / NoPCI
225: NoPCI	226: 1st Slot By 2nd / NoPCI
226: NoPCI	227: 1st Slot By 2nd / NoPCI
227: NoPCI	228: 1st Slot By 2nd / NoPCI
228: NoPCI	229: 1st Slot By 2nd / NoPCI
229: NoPCI	230: 1st Slot By 2nd / NoPCI
230: NoPCI	231: 1st Slot By 2nd / NoPCI
231: NoPCI	232: 1st Slot By 2nd / NoPCI
232: NoPCI	233: 1st Slot By 2nd / NoPCI
233: NoPCI	234: 1st Slot By 2nd / NoPCI
234: NoPCI	235: 1st Slot By 2nd / NoPCI
235: NoPCI	236: 1st Slot By 2nd / NoPCI
236: NoPCI	237: 1st Slot By 2nd / NoPCI
237: NoPCI	238: 1st Slot By 2nd / NoPCI
238: NoPCI	239: 1st Slot By 2nd / NoPCI
239: NoPCI	240: 1st Slot By 2nd / NoPCI
240: NoPCI	241: 1st Slot By 2nd / NoPCI
241: NoPCI	242: 1st Slot By 2nd / NoPCI
242: NoPCI	243: 1st Slot By 2nd / NoPCI
243: NoPCI	244: 1st Slot By 2nd / NoPCI
244: NoPCI	245: 1st Slot By 2nd / NoPCI
245: NoPCI	246: 1st Slot By 2nd / NoPCI
246: NoPCI	247: 1st Slot By 2nd / NoPCI
247: NoPCI	248: 1st Slot By 2nd / NoPCI
248: NoPCI	249: 1st Slot By 2nd / NoPCI
249: NoPCI	250: 1st Slot By 2nd / NoPCI
250: NoPCI	251: 1st Slot By 2nd / NoPCI
251: NoPCI	252: 1st Slot By 2nd / NoPCI
252: NoPCI	253: 1st Slot By 2nd / NoPCI
253: NoPCI	254: 1st Slot By 2nd / NoPCI
254: NoPCI	255: 1st Slot By 2nd / NoPCI
255: NoPCI	256: 1st Slot By 2nd / NoPCI
256: NoPCI	257: 1st Slot By 2nd / NoPCI
257: NoPCI	258: 1st Slot By 2nd / NoPCI
258: NoPCI	259: 1st Slot By 2nd / NoPCI
259: NoPCI	260: 1st Slot By 2nd / NoPCI
260: NoPCI	261: 1st Slot By 2nd / NoPCI
261: NoPCI	262: 1st Slot By 2nd / NoPCI
262: NoPCI	263: 1st Slot By 2nd / NoPCI
263: NoPCI	264: 1st Slot By 2nd / NoPCI
264: NoPCI	265: 1st Slot By 2nd / NoPCI
265: NoPCI	266: 1st Slot By 2nd / NoPCI
266: NoPCI	267: 1st Slot By 2nd / NoPCI
267: NoPCI	268: 1st Slot By 2nd / NoPCI
268: NoPCI	269: 1st Slot By 2nd / NoPCI
269: NoPCI	270: 1st Slot By 2nd / NoPCI
270: NoPCI	271: 1st Slot By 2nd / NoPCI
271: NoPCI	272: 1st Slot By 2nd / NoPCI
272: NoPCI	273: 1st Slot By 2nd / NoPCI
273: NoPCI	274: 1st Slot By 2nd / NoPCI
274: NoPCI	275: 1st Slot By 2nd / NoPCI
275: NoPCI	276: 1st Slot By 2nd / NoPCI
276: NoPCI	277: 1st Slot By 2nd / NoPCI
277: NoPCI	278: 1st Slot By 2nd / NoPCI
278: NoPCI	279: 1st Slot By 2nd / NoPCI
279: NoPCI	280: 1st Slot By 2nd / NoPCI
280: NoPCI	281: 1st Slot By 2nd / NoPCI
281: NoPCI	282: 1st Slot By 2nd / NoPCI
282: NoPCI	283: 1st Slot By 2nd / NoPCI
283: NoPCI	284: 1st Slot By 2nd / NoPCI
284: NoPCI	285: 1st Slot By 2nd / NoPCI
285: NoPCI	286: 1st Slot By 2nd / NoPCI
286: NoPCI	287: 1st Slot By 2nd / NoPCI
287: NoPCI	288: 1st Slot By 2nd / NoPCI
288: NoPCI	289: 1st Slot By 2nd / NoPCI
289: NoPCI	290: 1st Slot By 2nd / NoPCI

Q マルチモニターの導入手順を教えてください

A まず、Windows 98が導入済みのパソコンに、2枚目のビデオカードを挿す。2枚のビデオカードにそれぞれディスプレイを接続してパソコンを起動させると、プライマリカードには通常のBIOSメッセージとWindowsの起動画面が表示される。通常、ここで新しく挿したビデオカードが自動検出され、ドライバをインストールした後、マシンを再起動する。新しく増設したビデオカードのドライバが正しくインストールされると、セカンダリカードのディスプレイには「このメッセージが表示されるとディスプレイアダプタが正しく初期化したことを表します……」というメッセージが現れる。

この後、「画面のプロパティ」を開き、「ディスプレイの詳

細」で「モニタ2」の設定を行う。画面の解像度、色数、レイアウト位置を設定し、設定画面を閉じた後、セカンダリカードからWindowsの背景が現れれば設定は完了だ。なお、3台以上のディスプレイを使用する場合も手順は同様である。

画面のプロパティで「設定」タブをクリックすると、二つのディスプレイが確認できる。ここで「2」と表示されているのがセカンダリカード。このアイコンをクリックすると使用可能にしますか?というメッセージが現れ、「はい」を選択すると、セカンダリカードが使用可能になる。



Q マルチモニター環境下での安定性は?

A マルチモニター機能は、Windows 98の新機能として導入されてから日が浅いせいもあり、まだまだ不安定な状態にならざるをえないようだ。現状では、ビデオカードのドライバを常に最新のものにアップデートするというのが、いちばんの解決策となるだろう。

また、一般ユーザーにとっては、ビデオカードのドライバとマザーボードのBIOSのどちらに不具合の原因があるのか、判断は難しい。ビデオカードメーカーやマザーボードメーカーのWebサイトをこまめにチェックして、マルチモニター機能への対応状況を確認してみるのもよい。



カノプスのWebサイトでは、マルチモニター機能への対応状況が紹介されている。URLは <http://www.cinopsis.co.jp/tech/notice/win98.htm>

Q 画面のレイアウト、ビデオカードごとの設定に制限はありますか?

A プロパティ画面を使えば、縦、横、斜めなど自由に画面位置の変更ができ、そのとおりにデスクトップが構築できる。また、画面の解像度や色数は、ビデオカードごとに異なる設定が可能だ。例えば、プライマリカードを6万5536色、セカンダリカードを256色表示にする。そして、1枚の画像ファイルを二つのディスプレイにまたいで表示させると、セカンダリカードで表示された部分だけが256色に減色される。

なお、タスクバーはプライマリカードだけに表示され、ウィンドウを最大化した場合、プライマリカードのウィンドウしか、最大化されない。



プライマリカードとセカンダリカードの解像度を変えた場合、デスクトップ領域はこうになる。黒く表示されている部分は使われない領域だが、スクリーン全体としては1680x768ピクセルの領域は確保される。

Q 2枚目のビデオカードが認識されません

A エラーの原因が、マルチモニター機能によるものかどうかを確認する必要がある。若干手間がかかるが、まずマザーボードにカードを1枚ずつ単体で挿してみて、個々のビデオカードのドライバが正しく認識されているかを確認する。マルチモニター機能は、画面を256色以上に設定しないと機能しないため、ドライバが正しくインストールされていない状態だと16色表示になり、マルチモニターの設定はできない。また、ドライバがアップデートされていないかどうか、メーカーのWebサイトで確認し、なるべく最新のドライバを使用することをお勧めする。

ビデオカードを2枚同時に挿した時にだけ生じるエラ

ーであれば、ビデオカード同士の相性が考えられる。マルチモニター対応製品であったとしても、他社製品との組み合わせまでは保証されておらず、組み合わせられるビデオカードが限られていることも多い。

ビデオカードによっては、プライマリカード、もしくはセカンダリカードとして使用した時だけ正常に機能するものがある。ビデオカードがどちらもPCIであれば、プライマリとセカンダリを入れ替えることで正常に動作することもある。



ドライバがマルチモニターに対応していない場合、ビデオカードのプロパティでこのようなメッセージが表示される。最新ドライバのインストールで問題が解決することもあるため、メーカーのWebサイトをチェックしてみよう

マルチモニター機能がすべてののかぎを握る

マルチモニター対応ビデオカードはこれだ

編集部でマルチモニター機能に対応したビデオカードを調べてみたところ、積極的にサポートしているメーカーがあれば、対応が遅れているメーカーもある、といった状況だ。ビデオカードのドライバは、ビデオチップメーカーが開発したドライバをベースにして、ビデオカードメーカーが自社製品に最適化した後にユーザーへ配布しているため、対応の可否はビデオチップメーカーの対応次第ということになるようだ。ここでは、1998年9月現在の各社のマルチモニターへの対応状況と、編集部で行った動作検証の結果をまとめてみた。

組み合わせるビデオカードによって動作しないこともある

マルチモニターに対応したビデオカード8枚を使って、実際にマルチモニター機能を試してみたところ、以下のような傾向が見られた。なお、動作検証には、AOpen社のマザーボード「AX6B」にCeleron 266MHzを搭載したSlot1タイプのマシンと、SOYO社のマザーボード「5EH-M」にK6-2 300MHzを搭載したSocket7タイプのマシンの二つで行った。

Slot1タイプのマシンを使った場合、PCIとAGPをどのように組み合わせても、おおむね2枚のビデオカードが問題なく認識された。一方、Socket7タイプの

マシンでは、AGP+PCIの組み合わせでは正常に動作しなかった。動作検証に使ったマザーボードには、マルチモニター対応の最新BIOSを組み込んでテストしたが、AGP対応ビデオカードを単体で使した場合でも、不具合が多く発生した。

ビデオカードの組み合わせによって、明らかに相性の良いものと悪いものが存在することも分かった。同メーカーカード2枚挿しでの動作が安定しているSlot1タイプのマシンでも、1枚では認識するが、他メーカーカードの2枚挿しにするとカードを認識しないというケースがいくつかあった。また、マザーボードと

の相性の悪さが原因で、正常に動作しないケースもあるため、問題は複雑になる。

一般的に、プライマリカードとして機能するビデオカードは多いが、セカンダリカードにすることで不具合が生じるケースが多い。また、セカンダリカードとプライマリカードを入れ替えることで、正常に動作する組み合わせもあった。また、AGP対応ビデオカードは、Socket7タイプのマシンでは、単体では認識してもPCIと組み合わせることでエラーが起こることが多かった。

マルチモニター機能に対応したビデオカード

メーカー名	製品名	搭載ビデオチップ	動作ドライバのバージョン
ATI/ラピッド	XpertWork 4MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	XpertWork 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	XpertPlay 4MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	XpertPlay 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	Xpert XL 4MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	Artis Wonder Pro 4MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	Artis Wonder Pro 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	XpertPlay 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	Xpert 8B 8MB	3D RAGE PRO TURBO	Ver 5.24
	3D Charger 4MB	3D RAGE IIC	Ver 5.24
カノーパス	SPECTRA 3000	Riva TNT	—
	SPECTRA 3000	Riva TNT	—
	Power Window 0344VC	VIRGE DX	Ver 4.10.01.3000-1.03.11.8
	Power Window 0344MC	VIRGE DX	Ver 4.10.01.3000-1.03.11.8
	Power Window DX	VIRGE DX	Ver 4.10.01.3000-1.03.11.8
クリエイティブ	Graphics Blaster RIVA TNT	Riva TNT	Ver 4.10.01.2103-01.03.4
	Graphics Blaster Extreme 4MB for G08/V	Permedia2	Ver 1.10
	Graphics Blaster Extreme 8MB for G08/V	Permedia2	Ver 1.10
	Graphics Blaster Extreme 4MB AGP for G08/V	Permedia2	Ver 1.10
Viper V550	Viper V550	Riva TNT	Ver 4.10.01.0320
	Viper V330	Riva 128	Ver 4.10.01.0125
	Viper V330 8MB	Riva 128ZX	Ver 4.10.01.0125
	Monster Fusion	Voodoo Banshee	—
	Stealth II 6460	Intel740	Ver 4.10.01.1345
	Fire GL 1000 Pro	Permedia2	Ver 7.98
	GA-V081 6460	Voodoo Banshee	—
	GA-V081 6460	Voodoo Banshee	—
	GA-P18-B-PC1	Permedia2	Ver 2.00
	GA-P18-B-PC2	Permedia2	Ver 2.00
アイオー・データ	GA-P330-PC1	VIRGE	Ver 2.00
	GA-P330-PC2	VIRGE	Ver 2.00
	GA-P330V4-PC1	VIRGE VX	Ver 2.00
	GA-P330V4-PC2	VIRGE VX	Ver 2.00
	GA-P330V6-PC1	VIRGE VX	Ver 2.00
	GA-P330V6-PC2	VIRGE VX	Ver 2.00
	GA-P330V4-PC1	VIRGE DX	Ver 2.00
	GA-P330V4-PC2	VIRGE DX	Ver 2.00
	Millennium	MSA-0900	Ver 4.11
	Mydram200	MSA-11645W	Ver 4.11
Matrox Graphics	Millennium II	MSA-0100	Ver 4.11
	Prodigy 100	MSA-0100	Ver 4.11
	Millennium G200	MSA-0900	Ver 4.11
	Mydram 2000	MSA-11645W	Ver 4.11
	WGP FXB	Voodoo Banshee	—
	WGP FX16	Voodoo Banshee	—
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
S&B	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00
	WGP FX16	Permedia2	Ver 1.00

動作検証に使用したビデオカード

Viper V550 (PCI)
Viper V330 8MB (PCI)
Fire GL 1000 Pro (PCI)
Stealth II 6460 (AGP)
WH-P68S (PCI)
XpertPlay98 (PCI)
Power Window GX/4VC (PCI)
XpertPlay98 (PCI)
Millennium G200 (AGP)

注1：マルチモニターへの対応状況は、メーカーへのヒアリングによって確認した。

注2：プライマリカードと、セカンダリカードの両方に対応したものを検証した。

注3：ドライバのバージョンが記載されていないものは、製品出荷時にドライバが更新されている。

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ



Viper V330 8MB (PCI)

Webサイトから最新型最新ドライバ(Ver.4.01.01.28)をダウンロードして動作確認を行ったところでも正常に動作した。しかし、Viper V550と組み合わせた場合に、起動時にエラーメッセージが頻りに出てしまう。また、同じように、Viper V330同士の間接にも正常に動作しなかった。Viper V550の動作には問題ないが、Viper V330の動作には問題がある」とのこと

Viper V550 (PCI)

nVIDIA社の最新ビデオチップ(Riva TNT)を搭載した製品だが、マルチモニター機能については不安定が一つという印象を受けた。英通社「フック」に問い合わせたところ、ドライバを使って動作確認を行ったが、いくつかのカードとの組み合わせで、ブライマリーカードとしても認識されなかった。同じように、3Dレンダリングに使用されているドライバには不具合があるが、日本語バージョンはこれを修正したドライバを提供する」とのこと



メーカーから一言

ダイヤモンド・マルチメディア システムズ
プロダクト・マーケティング部 中瀬雅典氏

弊社の製品では、Riva 128を搭載したViper V330の他に、Riva 128ZX搭載のViper V330 8MB、Permedia2搭載のFire GL 1000 Pro、Intel740搭載のStealth II G460がマルチモニター機能に対応しています。また、9月14日に発売したRiva TNT搭載カードViper V550と10月21日発売予定のVoodoo Banshee搭載Monster Fusionについても、マルチモニター機能をサポートしています。

なお、今後発売する製品については、マイクロソフトのWindows Hardware Quality Lab (WHQL)の認証を受けるため、Windows 98対応製品については、すべてマルチモニター機能をサポートする予定です。WHQLとは、Windows上で利用可能なハードウェアとデバイスドライバの品質向上を目的に、Windowsとハードウェアの互換性テストを行っている組織で、WHQLに認定されたビデオカードとドライバは、マイクロソフトによって品質と信頼性が認められることとなります。

メルコ



WHP-PS8S (PCI)

WHP-PS8Sは1997年に発売されたビデオカードだが、メーカーのWebサイトからマルチモニター対応ドライバをダウンロードして、同ドライバを使って動作確認を行ったところ、ブライマリーカードとセカンダリーカードの両方を正常に動作した。同ビデオカードは、他社のPermedia2搭載カードと比べてドライバの完成度が非常に高く、マルチモニター機能の検証においてはFire GL 1000 Proより優れていた。

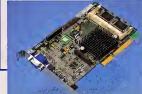
ATIテクノロジーズ

Xpert@Play98 (PCI)

p.116のビデオカードリストにあるように、ATIテクノロジーはマルチモニター機能を開発的にサポートしており、Windows 98のCD-ROMに収録されているドライバで、多くの製品がマルチモニターに対応している。メーカーのWebサイトから最新ドライバ(Ver.5.2.0)をダウンロードして動作確認を行ったところ、ブライマリーカードとしては問題なかったが、セカンダリーカードとしては問題があることが多かった。



Matrox Graphics社



Millennium G200 (AGP)

Matrox Graphics社の最新ビデオチップ「G200」を搭載したビデオカードで、最新ドライバ(Ver.4.04)を使って動作確認を行った。SocketAタイプのマシンでは、PCIカードとの組み合わせでハングアップしてしまう。一方、Slot1タイプのマシンでは、Viper V550との組み合わせで不具合が発生したが、他のカードとの組み合わせではトラブルがなかったため、Viper V550のドライバとの相性が悪化と思われる。

カノープス

Power Window GX/4VC (PCI)



Webサイトで公開されているマルチモニター対応ドライバの対応表を使って動作確認を行ったところ、今後テストしたビデオカードの中でも不安定なものは、同じビデオカードと2台組の場合や、ブライマリーカードとセカンダリーカードのどちらにも正常に動作した。ただし、利用できた。メーカーの説明によると、「他社製品との組み合わせにおける動作確認が難しい」とのことだが、確認が難しい限り、他社製品との組み合わせでも不具合は発生しなかった。



SPECTRA 2500 (AGP)

Viper V550と同様にRiva TNTを搭載したビデオカード「SPECTRA 2500」は128MBのVRAMを搭載したビデオカードで、VRAMを拡張した上でビデオカード「SPECTRA 3200」も販売されている。残念ながら、今回は動作確認ができなかったが、製品に同梱されているドライバはマルチモニター機能をサポートしている。

メーカーから一言

カノープス株式会社
企画マーケティング部 新保広樹 主任 清水真由美氏

弊社の製品では、「Power Window GX/4VC」「Power Window DX/4MC」「Power Window DX」がマルチモニター機能に利用いただけます。また、9月7日に発売した「SPECTRA 3200」と「SPECTRA 2500」についても、製品に同梱のドライバでマルチモニターに対応しています。現状、SPECTRAシリーズはAGPのみですが、AGPカードと組み合わせるとマルチモニター機能を実現するため、PCI版の製品化を検討しています。なお、Riva 128を搭載した「PWR128シリーズ」とRiva 128ZXを搭載した「ZXR128シリーズ」についても、マルチモニター対応ドライバを開発中で、近日中にホームページに公開する予定です。

ところで、ビデオカードがマルチモニターで利用できるかどうかは、ドライバの対応とビデオチップの仕様によってサポートの範囲が決まっています。ビデオカードのVGAアクセスは、I/Oポートアドレスとはメモリアドレスとちがって行われず、ビデオチップが出力する、I/Oポートアドレスのみに使用できる場合、通常のアドレスとしてアクセスできないため、2枚目のビデオカードを挿入するアドレスを確保してしまうので、マルチモニター機能は使えません。しかし、今後登場するチップの多くがメモリ空間を共用する設計であると聞かれるため、基本的にはマルチモニターをサポートする製品をリリースしていくことになると思われます。

マルチモニターの動作確認の結果

[Slot1タイプのマシン]

マルチモニターが正常に機能した組み合わせ例

ブライマリーカード	セカンダリーカード
Power Window GX/4VC (PCI) + Stealth II G460 (AGP)	
Viper V550 (PCI) + Power Window GX/4VC (PCI)	
Viper V330 8MB (PCI) + Millennium G200 (AGP)	
Power Window GX/4VC (PCI) + Millennium G200 (AGP)	

マルチモニターで不具合が発生した組み合わせ例

ブライマリーカード	セカンダリーカード
Viper V550 (PCI) + Millennium G200 (AGP)	
Viper V550 (PCI) + Viper V330 8MB (PCI)	
WHP-PS8S (PCI) + Fire GL 1000 Pro (PCI)	

[SocketAタイプのマシン]

マルチモニターが正常に機能した組み合わせ例

ブライマリーカード	セカンダリーカード
Power Window GX/4VC (PCI) + Viper V330 8MB (PCI)	
Viper V330 8MB (PCI) + Power Window GX/4VC (PCI)	
Power Window GX/4VC (PCI) + Power Window GX/4VC (PCI)	
Fire GL 1000 Pro (PCI) + WHP-PS8S (PCI)	
WHP-PS8S (PCI) + Fire GL 1000 Pro (PCI)	
Power Window GX/4VC (PCI) + WHP-PS8S (PCI)	
Fire GL 1000 Pro (PCI) + Power Window GX/4VC (PCI)	
Xpert@Play98 (PCI) + Power Window GX/4VC (PCI)	
Power Window GX/4VC (PCI) + Millennium G200 (AGP)	
WHP-PS8S (PCI) + Viper V330 8MB (PCI)	

マルチモニターで不具合が発生した組み合わせ例

ブライマリーカード	セカンダリーカード
Fire GL 1000 Pro (PCI) + Xpert@Play98 (PCI)	
WHP-PS8S (PCI) + Xpert@Play98 (PCI)	
Viper V330 8MB (PCI) + Viper V550 (PCI)	
Viper V550 (PCI) + Viper V330 8MB (PCI)	
Power Window GX/4VC (PCI) + Xpert@Play98 (PCI)	

マルチモニター機能でどっぷりとゲームの世界に浸る

マルチモニターを使ったゲームというと、「2、3台のディスプレイを並べ、迫力のあるワイド画面で思っきり3Dゲームがプレイできる」と期待している読者がいるかもしれないが、残念ながらそういう楽しみ方は難しいようだ。では、どういった楽しみ方があるのだろうか。ここでは、マルチモニターを利用することで確実に面白くなる、シミュレーションゲームやスポーツゲームを例に、マルチモニターを使ったゲームの楽しみ方を探ってみる。

マルチモニター機能に対応したゲームとは？

ここでまず、Windows 98がサポートするマルチモニター機能についておさらいをしておこう。マルチモニター機能とは、複数のビデオカードを1台のパソコンに挿して複数のディスプレイに画面を表示することである。また、ディスプレイの数と配置の仕方は基本的に自由だ。このマルチモニター環境下で得られる複数の画面は、要するに「一つの大きなデスクトップ」である。ビデオカードごとに解像度と色数が指定できるとしても、結局は一つの大きなデスクトップの一部分の表示方法を変更しているだけと考えられる。横に2台のディスプレイを並べ、それぞれ1024×768ドットに設定した場合、2048×768ドットというサイズの横長デスクトップ環境が実現できる。

以上のことを前提に、マルチモニターを使ってプレイできるゲームの条件を挙げてみると、以下の三つになる。

- ①ゲーム画面の解像度（縦横比）が固定されず、ウィンドウ表示が可能なゲーム
- ②ゲーム画面が複数のウィンドウで構成されており、各ウィンドウのサイズと配置が自由にえられるゲーム
- ③マルチモニター表示に対応することを前提に開発されたゲーム

結論から述べると、現時点では①と②の条件に合致したゲームは存在するが、③の条件に合った

ゲームは存在しない。

①の「ウィンドウ表示が可能なゲーム」とは、Windows対応のビジネスアプリケーションのように、デスクトップ上で自由に表示位置が変更でき、ウィンドウのサイズが自由にえられるゲームのことだ。こうしたゲームは、ボードゲーム、戦略シミュレーション、スポーツゲームなどに多い。しかし、これらの思考型ゲームは、画面サイズや画面の比率が変わってもあまりゲームの楽しみ方に変化はない。

ゲームファンであれば、3Dグラフィックを多用したアクションゲームやシューティングゲームを、横長で縦長の迫力ある画面で楽しみたいと考えるだろう。しかし、現在こうしたゲームのほぼすべてが、640×480ドットまたは1024×768ドットといった固定の解像度で表示されるようになっている。例えば、1024×768ドット表示しかできないゲームの場合、横に2台モニターを並べて2048×768ドットというマルチモニター環境下の横長大画面を作り出しても、ゲームを起動すると一方のディスプレイにしか画面が表示されない。

従って、現時点で、マルチモニター環境下で楽しめるゲームとは、②の条件、すなわち「ゲーム画面が複数のウィンドウで構成されており、各ウィンドウのサイズと配置が自由にえられるゲーム」に限られる。

操縦に必要な情報を複数のウィンドウに表示して安全なフライトを楽しもう

「マイクロソフトフライトシミュレーター98」は、パイロットの操縦席や地図、管制塔の様子など、複数のウィンドウを同時に表示させることができる。シングルモニターではこれらのウィンドウを小さく表示させるか、メイン画面に重ねて表示させておくしかないが、マルチモニターを使った大画面があれば、これらすべて好きなサイズで並べて表示させることができるのだ。

例えば、プライマリカードには操縦席の各種計器盤と操縦席からの景色のみを表示させ、セカンダリカードには、「地図」と自機の飛行状態を確認す

るための「スポット撮影機」、さらに「管制塔」を表示する。また、フライト初心者ならば、セカンダリカードにキーコントロールの書かれたヘルプを表示させておくのもよいだろう。

さて、この状態でいよいよ離陸。心地よいフライトを開始しようと思ったが、動作検証に使ったMMX Pentium 233MHz搭載機で、いくつものウィンドウを一度に表示させてしまうと、どうも動きが重い。我慢できないほどの遅さではないものの、精細なグラフィックを多用したゲームを楽しむためには、ハイスペックなマシンが要求されるようだ。



これだけのグラフィックを一度に表示させるとは数年前、快適にプレイするには、Pentium3クラスのマシンが要求される。ここでは2台のモニターを縦に配置しているが、2画面を横に並べてセカンダリカードをプライマリカードの右側に配置する方が最も操作感がよかった。

多くの戦術情報をディスプレイに表示して効率よく戦略を練る

戦略シミュレーション系のゲームについても、各種情報を複数のウィンドウを使って表示することが可能だ。「アドバンスド大戦略98」では、「部隊表」「状況表」「性能表」などをゲーム進行中に参照する。これらのウィンドウはテキスト表示部分が多いため、同時に多くのウィンドウを開いてもストレスがない。例えば、多くのデータが並んでいる各ユニットの「性能表」などは、セカンダリカード上で目の届くところに表示させておき、プライマリカード

上ではメインのヘックスマップを大きく表示させる。実際に快適にプレイできる。

戦略シミュレーションは、スビッドが要求されるタイプのゲームではないので、それぞれのウィンドウを見ながらじっくり戦略を練る、といったプレイが楽しめる。これはマルチモニター向きのゲームだ。



アドバンスド大戦略98で各種データを表示。このように、たくさんの情報を同時に表示させるのは向いている。

マルチウィンドウ構成でも、マルチモニターに不向きなゲームもある

「シエラゴルフ」も、複数のウィンドウを表示させるタイプのゲームだ。「アプローチ」や「トップ」など、さまざまな角度からコースを見た画面を同時に表示させることが可能。ウィンドウの配置を保存する機能も付いているので、一見、マルチモニター向きに思われる。ところがメインウィンドウのサイズが一画面分以上に広げられない。画面の縦横比は固定されてないが、一辺の長さに制限があり、各ウィンドウの表示位置がメインウィンドウの中に限られている。このメインウィンドウをセカンダリカードに移動させたり、プライマリカードとセカンダリカードの間に配置することはできるのだが、あまりメリットがない。

このようなウィンドウ表示のゲームの場合、通常のWindowsアプリケーションと同様、空いている画面でほかのアプリケーションを同時に表示しておくことが可能だ。ネット対戦の場合など、KAL195やWebブラウザーをセカンダリカードに表示させながらプライマリカード上でゲームを楽しむ、というのが賢い使い方だ。また、ヘルプファイルがゲームと切り離されている場合は、必要に応じてセカンダリカードに表示しておくとも便利だ。



ウィンドウ表示タイプのゲームなら、Windowsアプリケーションのように複数のプログラムを立ち上げることが可能。ただしCPUへの負荷が大きいので、Webブラウザーやチャット程度にとどめておくのが無難。

3Dシューティングのマルチモニターへの対応は今後の課題

リアルタイム型の3Dシューティングは、1画面に集中してプレイするため、複数のディスプレイに画面を表示させる必要性があまりない。しかし、画面サイズは大きい方が面白いに決まっている。つまり、横に2台、3台とモニターを並べて、横長の迫力ある画面で思いっきり3Dアクションゲームを楽しむことができれば、マルチモニターの活用幅が広がるはずだ。ところが、現時点ではさまざまな理由によって、実現が難しい。

まず、DirectX 5のDirectDrawは、原則としてマルチモニターをサポートしていない。「QUAKE II」や「UNREAL」などはウィンドウ表示が可能だが、DirectDrawによる高速描画を機能させるためにはフルスクリーン表示が必須となる。また、ゲームをフルスクリーン表示させた場合、画面はプライマリカードに表示される。ウィンドウ表示にした場合、セカンダリカードに画面を移動させることが可能だが、快適にゲームを楽しむことができない。

ただし、Direct3Dを使用したゲームをウィンドウ表示させた場合、そのウィンドウをセカンダリカードに移動するとウィンドウ表示速度が遅くなるものの、プライマリカードと同じ品質の画面が表示される。さらに、最近ではAVIの動画をゲームのプレイ中に挿入しているゲームが多いが、このAVIをフルスクリーン表示で再生する画面も常にプライマリモニターのみで表示される。これは、AVIを再生するためのAPIが、マルチモニターでの表示サポート

していないからだ。

また、UNREALなどのGlide対応ゲームは、3Dアクセラレーター環境下でのフルスクリーン表示が基本だ。フルスクリーンで表示させた場合、これまでも述べたように、ゲーム画面はプライマリカード上に表示される。なお、Voodoo2搭載カードを使ったマルチモニターの実験結果はp.120に掲載している。そこで、そちらを見ていただきたい。ちなみに、プライマリカード上でゲームがフルスクリーン表示されている場合、セカンダリカード側ではほかのソフトを操作することはできない。セカンダリカードにはマウスカーソルが表示されないため、ソフトを起動することはもちろん、操作することもできない。

マルチモニターを使ったゲームプレイのための理想的なモニター配置

ゲームを快適にプレイするために、ディスプレイはどのように配置するのが適切だろうか。重要なのはプライマリカードの位置だ。Windowsのタスクバーがプライマリカードにしか表示されない。ウィンドウの元の位置を記憶できないソフトの場合、一度閉じたウィンドウを再表示させるとプライマリカード上に戻ってしまう。結果として、マウスと視線はプライマリカードとそのほかのディスプレイを行ったり来たりするので、プライマリカードとの距離が離れると操作性が悪くなる。

例えば3台のディスプレイを横一列に配置する場合、中心にプライマリカードを持ってくるべきである。



マルチモニター環境を導入する場合、視座をとりやすい位置にディスプレイがいくことになる。メカニカル（145-A）であれば、9万円台で757液晶の14インチディスプレイが手に入る。

マルチモニターの素朴な疑問を徹底検証

複数のビデオカードを使って実現するマルチモニター機能は、実際に試してみないとわからないことが多い。そこで、一般ユーザーが所有しているマシン環境では、なかなか確認できない素朴な疑問について、動作検証を行ってみた。マルチモニターは、決して万能ではないが、ここまでは大丈夫だという確認の意味で、チェックしてもらいたい。

マルチモニターの限界に迫る ビデオカードの7枚挿しに挑戦

マルチモニター環境でVoodoo2カードは使えるのか？

Voodoo2を搭載した3Dアクセラレーターは、ビデオカードを経由することなくディスプレイに直接画像を出力する。そのため、Voodoo2カードを使ってGlide対応のゲームを起動すると、ゲーム画面はVoodoo2カードに接続されているディスプレイに表示される。従って、セカンダリーカードにVoodoo2カードを接続している場合は、セカンダリーカードに接続しているディスプレイにゲーム画面が表示される。それでは、2枚のビデオカードにVoodoo2カード

を1枚ずつ接続したマルチモニター環境では正常に機能するのだろうか。動作検証してみたところ、プライマリカードにゲームの画面が表示された。Glide対応ゲームは1台のディスプレイ上でフルスクリーン表示させるのが原則であるため、2枚のVoodoo2カードでマルチモニターを導入してもセカンダリーカード側は機能しない結果となった。2枚のVoodoo2カードがあるなら、やはりSLIモードで使用するのがベストなゲーム環境といえる。

p.114で述べたように、マルチモニター環境下におけるビデオカードの優先順位は、ISAバスに近いPCIバスから順にプライマリカード、セカンダリーカードとなり、AGPポートはプライマリカードとして使えない。ところが、Voodoo2カードをAGP対応ビデオカードに接続した場合、通常、セカンダリーカードとなるはずのAGPがプライマリとなる現象が見られた。

プライマリカードとセカンダリーカードの両方にVoodoo2カードを接続して動作検証したが、フルスクリーン表示が前提のGlide対応ゲームはマルチモニター環境に適さない



ビデオチップをオンボード搭載しているパソコンで、マルチモニターは利用可能か？

ビデオカードの優先順位について、これまで「ISAバスに近いPCIバスから順にプライマリカード、セカンダリーカード」と説明してきたが、これは本来BIOSによって決定される。編集部で確認したのはAward BIOSを採用したマザーボードだけだ。それでは、ビデオチップをオンボード搭載しているマザーボードや、メーカー独自のBIOSを使っているパソコンの場合はどうなるのだろうか。ビデオチップをオンボード搭載している富士通の「FMV-DESKPOWER SW339」とNECの「VALUESTAR NX VM30G47C」の両機種を例に、マルチモニターへの対応状況を確認してみた。

AGP対応のRAGE PRO TURBOをオンボード搭載しているFMV-DESKPOWER SW339にPCIのビデオカードを増設した場合、「PCIカードがプライマリカード、オンボードチップがセカンダリーカードとなる」(富士通 広報室 桑原千明氏)ようだ。また、2枚以上のビデオカードを増設した場合も、オンボードのAGPはプライマリカードとして使用できない。

AGP対応の「Riva 128」をオンボード搭載しているVALUESTAR NX VM30/47Cは、現時点(1998年9月)ではマルチモニターに対応していない。「今後、ドライバのアップデートによりマルチモニターをサポートする予定」(NEC広報部 野田陽子氏)とのこと。

AGP対応2×モードに対応したRAGE PRO TURBOをオンボード搭載したFMV-DESKPOWER SW339。PCIスロットは3つ空欄しており、マルチモニターにも対応



AGP対応のRiva 128をオンボード搭載したVALUESTAR NX VM30/47C。今後、配布予定の新ドライバによって、マルチモニターへ対応する予定

と。ドライバはビデオチップの供給元であるSTMicroelectronics社が開発し、NECのWebサイト上で配布されるが、このドライバを使えばオンボードのAGPビデオチップがプライマリカードとして使えるようになる。また、当マシンはオンボードのビデオチップをシステムから切り離すことができるため、PCIのマルチモニター対応ビデオカードを2枚以上挿せば、ドライバの配布を待たずにマルチモニターが利用できる。

マルチモニターは最大何台まで増やせるのか

Windows 98のマルチモニター機能は、理論的に最大9台までのモニターが制御できる。しかし、一般ユーザーが実際に導入する環境となると、常識的に考えて2台、多くて3台のディスプレイを利用する程度だろう。また、AGPとPCIを合わせて9つの拡張スロットを装備したマザーボードを入手するのが困難であるため、実際に9枚のビデオカードを使ってマルチモニター環境をテストするのは不可能である。

そこで今回は、AGPとPCIを合わせて7枚のビデオカードが挿せるマザーボード、Tyan Computer社の「S1836DLUAN」を用意して、最大いくつのマルチモニター環境が実現できるかを検証してみた。テストに使用したビデオカードは、p.116で動作確認に使った以下の8枚である。

- ・Viper V550 (PCI)
- ・Viper V330 8MB (PCI)
- ・Fire GL 1000 Pro (PCI)
- ・Stealth II G460 (AGP)
- ・WHP-PS8S (PCI)
- ・Power Window GX/4VC (PCI)
- ・Xpert@Play98 (PCI)
- ・Millennium G200 (AGP)

では、実験を開始しよう。Windows 98だけをインストールしたマシンに、1枚ずつビデオカードを挿し、その都度、ドライバを組み込むという作業の繰り返しである。まずは、p.116で行った相性テストで問題が少なかったカードから、順番に使った。AGPポートには、どんなカードとも相性がよかったMillennium G200を挿してマシンを起動、問題なし。次に、Power Window GX/4VCを、いきなりPCIスロットに2枚挿し、計3枚の状態でも起動。カード2枚分のドライバをインストールすると、画面のプロパティにモニターが3台並び、ここまでは問題なく進んだ。

続けて4枚目のViper V330 8MBを挿し、ドライバをインストールしようとしたところ、カードが認識されないというメッセージが出て、最初のトラブルが発生した。メーカーが異なるビデオカードを4枚も挿していれば仕方がないと思い、いったんViper V330 8MB以外のすべてのカードを抜いて再起動。Viper V330 8MBのドライバをインストールしてから残り3枚のカードを挿じて起動したところ、無事、4枚構成のマルチモニターに成功した。

続けて5枚目のWHP-PS8Sについても、Viper V330 8MBと同じように、単独でカードを認識させてから、残り4枚のカードを戻して再起動。しかし、Windows 98の起動画面が出た後、黒い画面が表示されてマシンがハングアップしてしまった。

マルチモニターの上限はビデオカードの4枚挿しだった

その後、カードの組み合わせをいろいろ変えてみるが、どうも5枚目を挿した時点でマシンが起動しない。BIOS画面とWindows 98の起動画面の後に「ウインドウ保護エラー」が出たり、セカンダリ以降のカードを認識した時点でフリーズしたり、現象はさまざま。結局、8種類のビデオカードと丸1日格闘したが、5台のモニターが並んだプロパティ画面を確認することはできなかった。

ちなみに、今回4枚挿し構成で正常に動作した組み合わせは、以下のとおりだ。

今回の実験では、正常に組み込めるビデオカードの枚数は4枚が限度だった。カードの組み合わせのせいなのか、ドライバの相性によるものなのか、明確な原因はわからない。しかし、この検証結果をもって「5枚以上のビデオカードを使ったマルチモニターは不可能」というわけではないだろう。カードの組み合わせ、マザーボードのBIOS、さらにドライバをインストールする順番まで、すべてがうまくいけば7枚挿しが実現するかもしれない。

4枚挿しに成功した組み合わせ例

- ・Millennium G200 + Power Window GX/4VC (2R) + Viper V330 8MB
- ・Millennium G200 + Power Window GX/4VC (2R) + WHP-PS8S
- ・Millennium G200 + Power Window GX/4VC + Viper V330 8MB + WHP-PS8S



7枚のビデオカードが挿せるTyan Computer社の「S1836DLUAN」。店内では悪名(<http://www.kelien.co.jp/>) の代理店となっており、あつとち、T.ZONE、シマツグ、九十九屋敷など多数のショップを取り扱っている。問い合わせ先 TEL 03-3690-6425



4枚挿しに成功したプロパティ画面。今回の実験では、残念ながら5枚以上のビデオカードを正常に動作させることができなかった

IMPU

今月は、「Zaero」をはじめ、CTF、レビューで紹介されている「GROUND ZERO」など、アドオン情報が続々と入ってきた。また、モジュールも出来のよいものがいくつかリリースされている。製品版として出てもおかしくないレベルのものもある。

文/beron(小辻秀寛)



ちょっとおかしな一着を着たモデル、Lady Death。ファンタジー系コミックの出版者、Chaos! Comics社のキャラクターらしいが、Crackwhore同様非常に怪しい姿だ。多くのスキンがユーザーの手によって作成されるのではなかろうか。

関連ホームページ

Chaos! Comics Rocks Quake II
http://www.chaoscomics.com/corvus/
download.html

Ladydeath contest
http://www.3d-rage.com/Contest/ladydeath_contest.html

Lady Death リリース

セクシーモデルCrackwhoreの登場から5ヵ月。作者のPaul Steed氏(id Software社)によって、再び新たなモデルが発表された。その名はLady Death。どうやら彼女はアメリカンコミックの出版者、Chaos! Comics社のキャラクターらしいが、Crackwhore同様非常に怪しい姿だ。多くのスキンがユーザーの手によって作成されるのではなかろうか。

このモデルにはVWep対応と非対応の2種類があり、ダウンロードする際には注意が必要だ。非対応のLady Deathは銃ではなく剣を持っており、これを振り回してミサイルや弾丸を発射する。

ちなみに、時を同じくしてQuake3D RageがLady Deathのスキンコンテストを開催した。ヌードスキンは禁止、というのが唯一のルールで、10月3日に応募が締め切られている。TOP3のスキンはダウンロードして使うことができる。

まだまだ遊べるQUAKEWORLD Ver.2.30がリリース

QUAKE II 全盛の時代ではあるが、QUAKEの方もまだまだ現役である。確認したところ、9月14日の時点で1145のサーバーが立ち上っており、その内299サーバーにプレイヤーがいた。どうやらQUAKEWORLDのTeam Fortressを中心に盛り上がりつつあるようだ。そんな背景から、QUAKEWORLDもVer.2.30へとアップデートを果たした。変更点は、

【サーバー側】

① Ver.2.2xで見られた、オーパワローの修正

② プレイヤーの動きに関して若干の修正

【クライアント側】

① 「crosshair 2」のときに照準のカラーを設定できるようにした。「crosshaircolor」で設定できる。指定値は30～255だ

② スペクテーター時のチェイスカメラにプレイヤー視点の追加。「d_chasecam 1」で設定

③ 「gl_cshifpercent」の追加。GL格みの画像関係の設定と思われる

④ スコアボードにバケットロストメーターが追加された。画面上の表示は「PL」となる

と、新たな機能の追加に重点が置かれている。

アドオン「Zaero」の全貌が明らかになった

発売が心待ちにされるアドオン「Zaero」だが、追加情報が二つほどある。

まずは、Evolve社のサイトでのZaeroのオンラインマニュアル、スクリーンショットの公開だ。マニュアルはオリジナルを踏襲しており、Webでのブック形式だ。中には新しく追加される武器、アイテム、モンスターの解説が詳しく載っている。スクリーンショットは23枚が掲載され、マニュアルでは分かりにくい武器の効果やマップの雰囲気などが分かるようになっている。

もう一つは、アメリカのQUAKE関連の大手サイトPlanetQuake!による、開発元Evolve社へのインタビュー記事とスクリーンショットの掲載だ。これを読むと、9月4日にリリースされたQUAKE II 用のデスマッチモジュール「Painrift」の開発元RMD Software社との

関連ホームページ

QuakeWorld.net
http://www.quakeworld.net/

ダウンロードサイト

QUAKEWORLD Ver.2.30
ftp://ftp.idsoftware.com/istuff/quakeworld/

通なQUAKER養成コラム

ユーザー設定が手軽にできるHP

QUAKE IIはAUTOEXEC.CFGというファイルを追加することによって、列挙の描写をなくしたり、足音を消すなど、さまざまな設定を変更することができるようになっている。通常はテキストエディターで一つ一つ書き込んでいくのだが、この作業を手軽に行ってくれるのがこのページだ。

やり方は簡単で、上から順番に質問に答えていくだけだ。分からない場合は、未記入にすればデフォルト値が設定される。

答え終わったら、最後に「Create」というボタンを押せば、テキスト画面に切り替わる。その画面を新規テキストファイルに貼り付けてAUTOEXEC.CFGと名付け、QUAKE2フォルダの下にある、BASEQ2というディレクトリの下に保存すればよい。

DintTech Autoexec creator
http://dinttech.comuport.com/ina.htm

文字と記号だけで描くQUAKEの世界

テキストのみでQUAKEの画面を作ったモジュールがTextmode QUAKEだ。背景の色と文字、白字でモンスターからアイテム、マップの輪郭までを表現している。まったく世の中にはいるんことを考える人だけのものだ。ちなみに、遊ぶためにはLinux環境が必要となる。

Textmode Quake
http://webpages.mn.net/bcb/ttyquake/

SE999

関係や、Xatrix社が作った「MISSION PACK: THE RECKONING」についてのコメントが読めて面白い。

どうもインタビュアーは、Matrix社のTHE RECKONING
がEvolve社のモジュール「PainKeep」のアイデアを一
部パクっていると言いたげな様子だ。

[関連ホームページ](#)

Zero Manual
http://www.team-evolve.com/products/zero/zero_manual.html

Zero Screenshots

<http://www.saamevolva.com/products/zaaro/sorthumb.cfm>

PlanetQuake: Interview with Stephen Karl
<http://www.planetquake.com/interviews/evolve1.htm>

Painrift
<http://www.rndsoftware.com/painrift/>

CTFにエキスパンションパック登場

オリジナルのCTFは、マップがq2ctf1からq2ctf5までの五つしかなかった。毎日プレイしてはと飽きが来てしまう。そこで、これを合計14マップ増やしたものにの拡張パックだ。マップの追加だけではなく、サウンド、照準、文字、メニューのグラフィックの変更も同時に行っている。どうやら既存の「Arena CTF」「StoggCTF」「LFireCTF」を組み合わせて一つのモジュールにしまったようだ。

導入の仕方はいたって簡単。オリジナルのCTFが入ったディレクトリにあるpak0.pakを置きかえるだけで、そこでも心配になるのが、これを導入したために本来のCTFマップが遊べなくなるのでは? といったことだが、これも心配無用。オリジナルCTFのマップも含まれている。また、サウンドなども変わるため新鮮な気持ちでCTFをプレイできるかもしれない。

健康第一の原則

Quake 2 Capture the Flag Expansion Pak
<http://www.sporon.com/bos/q2ctfz.html>

コマンド入力無しでデモが見られるDEMOPLAY

QUAKEⅡのデモを見るには、コンソールから「map (もしくはdemomap) デモファイル名」と入力するのが通常のやり方だ。しかし、肝心のデモファイル名を忘れてしまうと、ゲームを終了して、確認し直さなければならない。

この煩雑さをなくせるのがDEMOPLAYというツールだ。まず、インストールしたら対応ゲームのインストール先(例えば、C:\QUAKE2\QUAKE2.EXE)を設定しよう。デモファイルのアイコンがDEMOPLAYのアイコンに変われば成功だ。あとは、アイコンをダブルクリックするだけで自動的にデモが始まる。ぜひ

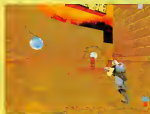
PC Gamerが選ぶ モジュールBEST5

アメリカのゲーム雑誌「PC Gamer」主催のモジュールコンテストが行われ、8月26日にWeb上で入賞者の発表があった。スポンサーとなったのはid Software社、アクティビジョン、3Dfx Interactive社の各社だ。

優勝したのはDave Wallin氏作の「Qpong」。ゲーム内容はというと、2~4人の2チームになるチーフスマッチにピンボールを組み合わせたような、なんとも不思議なものとなっている。巨大なボールが2個マップ上に現れるので、これをRailgunやRocket Launcherなどで撃って移動させ、相手側のゴールにたたきこむというのが基本的なルールだ。

このボールは殺傷能力を持ち、触れるとすぐに押しつぶされてしまうので注意が必要だ。敵との戦いに夢中になり過ぎて、後方から来たボールに気づかずにはやられてしまうことが少なくない。ボールの方が、武器で殺すよりも多くのフラグ数を稼げるので、ボールとはさきき身を付ける楽しみもある。現在、国内にもサーバーがあるので試してみたいという人。

2位に選り抜かれた「Q2 KICK!」も異色のモジュールで、こちらはサッカーゲームとなっている。マップはkick!からkick!まで4種類あり、特にkick!がサッカーゲームのスタジアムの雰囲気をもっと醸し出している。マップの中には選手控え室や観客席、ゴール、スコアボードなどがあり、この辺りをLAQUEのサッカーミュージアム「Qsoccer」と同じだ。違いはQsoccerがアタックキキキキを押すことによってボールを打てるのがでたのと同じく、このQ2 KICK!はボールに触れることができることとができることだ。また、武器の使用が可能となっているため、ボールを持った選手を撃ててボールを奪った、直接ボールを撃つとけり。



今週1位に選ばれたQponqは、発表されて以来、国内でも人気が高まつつある。板がすべるとは、地球、月など目標があり、ゲームごとに環境が変わる。



Q2 KICKには、倒した相手がボールとなり、それを
敵ゴールにかけ入れることで得点できるFragBallな
ど、固めのモードが用意されている

関連ホームページ

The PC Gamer Quake II Mod Contest
[http://pcgamer.ign.com/staff/contests/
results-quake2.shtml](http://pcgamer.ign.com/staff/contests/results-quake2.shtml)

Qiong
<http://planetpenguin.com/rn/qiong/>

Q2 KICK
<https://www.planetaueka.com/kick/>



DemoPlay
<http://www.demoplay.com> (all times, coast)



DEMOPLAYを起動すると、写真のウィンドウが開き、各ゲームのインストール先を設定できるようになる。設定が上手くいけば、アイコンが順のように変化する。

Blizzard

この連載では、本誌月刊化以来、6回にわたって「DIABLO」を中心とした記事掲載してきた。一方、battle.netは「STARCRAFT」をはじめとして、複数のゲームタイトルを擁するネットワークゲームコミュニティーへと発展しており、総合的な話題を求める読者の声も少なくない。来年夏以降に予定されている「DIABLO II」の情報も少なからず届いているが、「WARCRAFT II PLATINUM」や「STARCRAFT: BROODWAR」のbattle.net対応など紹介しなければならない話題は豊富にある。そこで、本ページは今月から「battle.net定点観測」に模様替えすることにした。

文/安井 勉

STARCRAFT Ver.1.02パッチとBROODWARのマルチプレイ対応

8月中旬のことなので、いさかか旧聞とはなるが、STARCRAFTはパッチが施されVer.1.02となった。多数の変更点のほか、バグフィックスなども行われており、より安定したゲームプレイが期待できる。主な変更点を列挙して、解説していくことにする。

まず、マルチプレイのゲームタイプに二つのオプションが追加された。一つは「Ladder」のゲームタイプに、「Disconnect」というオプションが加わったことだ。このオプションを「Count as loss」にすると、回線切断などでゲームからドロップした場合は敗北となり、「No penalty」にすると、何もカウントされないというものだ。これはLadderゲームのルールを悪用するプレイヤーが、敗北が確定的となった時に、故意に回線を切断して勝利ポイントを勝手に渡さないという問題があったからだ。このオプションの追加により、回線品質の悪いプロバイダーを利用しているプレイヤーには不利となりそうだが、全体的にはよりフェアなLadderゲームがプレイできると筆者は考えている。

もう一つは、ゲームタイプに「PGL」が追加されたことだ。PGLとは Professional Gamer's Leagueの時、プロスポーツ選手のように職業としてゲームをプレイし、賞金や賞品を獲得するといったものだ。つまり、STARCRAFTが、プロゲーマープレイヤーたちが争うタイトルの一つに加わったのである。PGLの年間賞金総額は250万ドルで、AMDがスポンサーとなっており、同社のCPUを搭載したパソコンなど、高額賞品も多い。

STARCRAFTでの優勝賞金は8,500ドル（副賞にパソコン一式）で、上位128人までのプレイヤーにはPGLライセンスがもらえる。だれでも参加できるが、あらかじめPGLのホームページ（<http://www.pgl.com/>）でプレイヤー登録をし、リーグ主催者に対戦スケジュールを組んでもらわなければならない。ゲームはbattle.netで行われるなど、ルールの要義はLadderと似ている。通信応答速度の問題さえクリアできれば、日本人プレイヤーでも上位ランクインが不可能ではあるまい。

Ver.1.02パッチによるほかの変更点としては、ザーグのHatchery建設に必要なMineralが、300から350に増やされたことが挙げられる。ザーグの基本戦略として、ユニット生産施設（ザーグの場合は建物も生物だが）であるHatcheryを早期に複数化し、部隊生産数を爆発的に増やすというものがあつたが、この変更によって増産にブレーキが掛かることは必至である。また、プロトスのPhoton Cannonのダメージが修正されるなど、細かなバランス調整が行われた模様だ。

このほかのSTARCRAFT関連のトピックとしては、年末に発売が予定されているSTARCRAFTのアドオンソフト「STARCRAFT: BROODWAR」が、マルチプレイに対応することが明らかとなった。Blizzard社公式ページ（<http://www.blizzard.com/>）に、BROODWARと従来のSTARCRAFTでLadderのポイントランキングを分けるという話題があるが、ご存知のようにLadderはbattle.netだけで選べるゲームタイプである。これによりマルチプレイでBROODWARが楽しめるということが分かる。発売から半年を経たわけだが、いまだにSTARCRAFTの人気は衰えることがない。

ゼリリン攻撃を仕掛けているのが、新登場するテランのブリグadier艦だ



from Far East

battle.net対応の WARCRAFT II PLATINUM

「WARCRAFT II PLATINUM」は、1999年初頭の発売が予定されているWARCRAFTシリーズの最新作だ。WARCRAFT IIの本体パッケージ「BEYOND THE DARK PORTAL(日本名:暗黒大戦)」と「TIDES OF DARKNESS(日本名:新たな群)」を一つのパッケージとしたほか、マルチプレイには欠かせないマップ集を収録している。すでに発売されている「WARCRAFT II BATTLE CHEST」とは異なり、WARCRAFT(II)やMac版のソフトウェアは含まれていない。

注目されるのはbattle.netに対応し、WARCRAFT IIのLadderシステムも追加されるということであろう。また、従来のWARCRAFTシリーズのようにDOS上のアプリケーションではなく(Windows 95のDOSモードで動作可能)、完全にWindows 95/98に対応していると思われるため、Windows NTでの動作も期待される。

WARCRAFT IIは古いゲームだと思われるだろうが、ゲームバランスの上では、現在でもトップクラスと見なす戦略シミュレーションファンは少なくない。グラフィックや効果音なども最近のゲームに比べても見劣りすることはないが、インターネットでの対戦ができないことと、DOSアプリケーションであることが難点であった。これを解決する本タイトルは、WARCRAFTの発売以来、また発売されたリアルタイム戦略シミュレーションには初の進だが、まさにゲーマー希望の1本と言えるだろう。

筆者ですら、「最も好きなリアルタイム戦略シミュレーションは?」と尋ねられれば、間違え入れず「WARCRAFT II」と答える。筆者愛用のキュートな爆弾小僧がbattle.netに炸裂する日は近い。



DOS版のWARCRAFT II、マップエディターも付属している

DIABLO IIについて

今回はDIABLO IIについて、筆者自身は新情報を得られていない。英文だが、Gamespotによる開発者やデザイナーに対する開発の進ちょく状況をインタビューした内容がhttp://www.gamespot.com/features/diablo2_dg/に掲載されている。それによると、いまだすべてのシナリオが完成しているわけではなく、まだまだゲームの詳細は見えてこない

状況である。本誌でも9月テストが近づくころには、取材を敢行したいと考えている。

DIABLO II関連で、筆者の目を引いたのはPaladinとSorceressのイメージ画像だ。なんとエキゾチックでなく、むしろキャラクターだろうか。Sorceressの装備志向はともかくとして、PaladinのChainmailが数割に格好いい!!



Code Factor

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第6回 ネットワークゲームの基礎技術を支えるプログラマー

国内メーカーをはじめ、アマチュアを含む多くのプログラマーがネットワークゲームの開発を行っているため、国産ネットワークゲームのタイトルは徐々に増えている。本連載でも、ささやかながら「NetPO」を作成したわけだが、オンラインマルチプレイゲームのノウハウを十分に紹介したという実感に乏しい。そこで今回は、ネットワークゲームまたはゲームの開発に携わっている方々をお招きして、開発のテクニックというか「ゲーム開発者魂」について語っていただこうと考えている。

文/安井 勉



株式会社ドラゴン 佐藤研司氏

ネットワークライブラリー NetEngineを開発した佐藤研司氏

今年の6月のことだが、Inside Windows誌(ソフトバンク刊)で「PowerUp ゲームプログラミング四十八手」という、ネットワークゲームのプログラミングに関する連載を執筆している佐藤研司氏から電子メールをいただいた。筆者も、本誌にネットワークゲームの作り方を執筆中であり、佐藤氏のノウハウがのぞかると手が出るほど欲しかったのだが、本誌とは方向性が違っていたため、お話をうかがう機会にはなかった。

佐藤氏は、対戦サーバーのサービスを提供しているドワンゴで活躍されている現役プログラマーであり、「NetEngine」というネットワークライブラリーを開発されている。まずは、このNetEngineについて聞いてみた。

筆者 NetEngineとは、どういったソフトウェアなんですか？ また、どのような機能があるのでしょうか？

佐藤 NetEngineは、ネットワークゲーム開発のための支援ライブラリーで、Microsoft Visual C++ 4.0以降で利用できます。ネットワークゲームを作るときに避けられない問題として通信遅延の問題があるわけですが、この問題を解決します。

筆者 たいへん興味深いですね。具体的にはどのような解決手法をとられているのでしょうか？

佐藤 一般的なシングルプレイのゲームを作成す

る感覚で、フレームに同期するような作り方をしてしまうと、最低でも1フレームの移動に1PING分の時間が掛かってしまいます。海外のプレイヤーとの対戦になると、最悪の場合、1秒に1フレーム程度しか進まないようなゲームになってしまいます。そこで入力をバッファリングして、まとめて送信するような仕組みを用意しました。

筆者 それは、送信には効果がありそうですが、受信も同じような仕組みになっているのでしょうか？
佐藤 はい。まず、入力データをバッファリングしつつ内部処理を進めます。受信データも同じようにまとめて届きますから、受信して即座にフレームを進めることができます。ゲームをプレイすると、1フレームごとのデータが遅延無く届いているように見えます。

筆者 DirectPlayなどと併用できますか？

佐藤 NetEngineは、内部的にはDirectPlayを利用して機能を実装しています。例えば、DirectPlay 6の機能であるDirectPlay Protocolのようなネットワーク機能が利用できます。

筆者 では、DirectPlayの機能を簡単に効率的に利用できるライブラリーというふうに考えたらいいたのでしょうか。プログラム側からNetEngineを介さずに、DirectPlayの機能を利用することはできますか？

佐藤 いえ、プログラム開発者からはDirectPlayの機能は隠ぺいされてしまい、DirectPlayの機能と併用することはできません。もちろん、別にDirectPlayのオブジェクトを作成すれば可能です。

Optimize

将来的には、DirectPlay以外のプラットフォームでも動作させられるような仕様にしていきたいと考えています。

ネットワークゲームの開発者同士で情報交換ができる場所が欲しいですね

若干22歳でNetEngineを開発された佐藤氏だが、ネットワークゲームの開発について、どのような考えを持っているのだろうか。

筆者 ネットワークゲームの開発時のお話をお聞かせいただけますか。

佐藤 業務で開発した内容については、守秘義務がありますのでお話をできません(笑)。

筆者 もちろん、差し支えない範囲でお願いします(笑)。

佐藤 開発していて、最も不自由したことは情報です。ネットワークゲームを作ろうというプログラマー集団は少ないし、情報交換をする場所がありませんでした。

筆者 私もNetPOの開発で同じように悩みました。

佐藤 フリーソフトを開発していきたいながら、切実な悩みであるような場所が欲しいですね。できれば、そういう環境を作りたいと思っています。

筆者 まったく同感です。そのほかに、ネットワーク特有の問題として通信遅延のテストとかはどうされましたか。

佐藤 それは簡単です。シリアルポートで接続して、2人対戦でボーレートを下げていくんです。どのぐらい通信速度を落とすと、フレーム数が落ちていくかを試験できます。

筆者 ああ、そういうやり方がありましたか。

佐藤 この試験により、9600bpsで60フレームまで処理できました。対戦アクションゲームをプレイしていていちばん嫌なのは通信遅延ですから、暫無とまでいかなくても、最小限にする努力はしました。IPヘッダーは別にして、ヘッダーの追加を2バイトまでに圧縮しましたから(笑)。

筆者 それはDOS時代の技術に近いですね(笑)。

いちばん好きなゲームはパワーモンガーです

開発作業の苦労はうかがえても、やはり守秘義務を遵守する立場である佐藤氏の口は重かった。

それでも彼のネットワークゲームに対する熱意は十分に感じられる。最後に佐藤氏の目指すネットワークゲームについて質問してみた。

筆者 佐藤さんはネットワークゲーマーとしても、かなりのキャリアがありますよね。ゲーマーとして活躍なさった経験から、なにが目指している方向性とかありますか。

佐藤 実はネットワークゲームではないんですが、いちばん好きなゲームは「パワーモンガー」なんです。どうしても自分の作りたいゲームという、そのイメージから逃れられないですね(笑)。

筆者 わかります(笑)。

佐藤 まず、世界としてのリアリティですね。そこに生きているという実感というか、フィジカルな部分と映像などの表現の部分がキチンとしているのが大前提ですね。「Net Hack」のように、軽い物と重い物では同じアクションをとっても結果が変わるとかで、例えば、RPGの場合はNPCとの会話で、どうしてもリアリティに欠けるじゃないですか。

筆者 まさ相手はAIですからね。

佐藤 アクションゲームでも対戦相手が人間の場合とコンピュータの場合とでは、リアリティが全然ちがうんです。

筆者 そこでマルチプレイに結びつくわけですね。

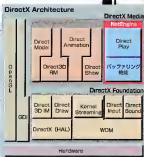
佐藤 そうです。そのほかに、あえてジャンルは問いませんが、リアルタイム戦略シミュレーションとかも開発してみたいです。なにしろパワーモンガーが大好きですからね(笑)。

筆者 それはゲーマーとしても、期待しています。さて最後に、ネットワークゲームを作ってみたくて考えている読者の皆さんにメッセージをいただけますか？

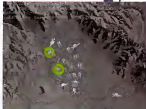
佐藤 僕の作ったNetEngineが1人でも多くの方々の助力になれば幸いです。興味のある方はぜひ使ってみて下さい。

筆者 本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

「プログラマーとしての経験は少ないですから」と絶えず謙遜されていた佐藤氏。確かにまだお若いですが、ゲームプログラミングに対する彼の情熱は確かなものだ。パソコンゲームの初期もそうであったが、まさかと思うくらい若い世代がゲームを制作し、ゲームプレイヤーとクリエイターの境界はなかった。ゲームプレイヤーとしては、KAF the Doomerの名を持つ佐藤氏の、今後の活躍に期待したい。



NetEngineはDirectPlayをベースにし、DirectPlayの制御部分をすべて内部で処理する。なお、ライブシリーズダウンロードのホームページ(<http://www.dware.com.jp/netengine/>)で無料配布されている



佐藤氏がNetEngineのテスト用に作成したプログラム。ダウンロードのホームページ上では、これは通常のサンプルプログラムが開発されている

読者プレゼント

1 Voodoo Banshee カード 3機種プレゼント!

1A



(株)アイ・オー・データ機器
冷却ファンの標準装備によって
高クロックでの安定動作を実現
している「GA-VDB16/AGP」
を1名に。

1B



(株)メルコ
多回Voodooファミリー初参入
の同社から国内最速で出荷さ
れた「WGP-FX16」を1名に。

1C



(株)ダイヤモンド・
マルチメディア・システムズ
優れた安定性と機能性を持ち
つつも、低価格を実現した
「Monster Fusion」を1名に。

右のアンケート・
資料請求ハガキを
送っていただいた方に
抽選でプレゼントを
差し上げます。

2



(株)宝島社フォース
モビルアーマーを演り、近未来都市で
前線戦を行う3Dシューティング「SHOGO:
MOBILE ARMOR DIVISION」を2名に。

※デザインは変更される場合があります

3

(株)P&A

同社が運営するネットワークゲー
ムのニュースサイト「GAMINATOR
COM」のニュース、読み物、
デモ、パッチなど、「CHASMA」
フルバージョンを収録した
「GAMINATOR No.2」(3A)
を2名に、ついで発売される、
「QUAKE II」エンジン搭載ゲーム
「BSN」の7パック(3B)を4名
に。

3A



3B



4



マイクロソフト(株)
ビックタイトルを数々と発売する同社から、
カード収納の整理にも便利なポーチを2名に。

5



(株)ダイヤモンド・
マルチメディア・システムズ
「Monster 3D II」など、高性能な3Dアクセラ
レーターで知られる、MonsterシリーズのD
ゴ入りポロシャツを1名に

6

(株)メディアクエスト

世界中にファンを持つ「マジック
ザ・ギャザリング」のマルチ
プレイ対応版「マジック・ザ・ガ
ザリング オンラインエディ
ション 完全日本語版」(6A)
を1名に、第二次世界大戦中
の空で、味方機を指揮しつつ
戦うフライトシミュレーター
「EUROPEAN AIR WAR」
(6B)を5名に。

6A



6B



7



マイクロマウス(株)
特殊部隊を率いてテロと戦う、戦略
性とシューティングの要素を併せ持
つ「RAINBOW SIX」を3名に。

8



※デザインは変
更される場合が
あります

(株)アクティベーション・ジャパン
14名のデスマッチ両マップが追加された、
Id Software社公認のQUAKE II アドオン
ソフト 第2弾「QUAKE II MISSION
PACK: GROUND ZERO」を3名に。

9

(株)ズー

船を舞台にして空戦を発展と
せていく、大航海時代をテーマ
にしたシミュレーションゲーム
「新世紀1602」を3名に。



10

(株)ロジクール

数回ボタンによってスクロー
ルアップだけでなくズーム機能も実
装されたホイールマウス
「MouseMan Wheel (SM-
72H)」を1名に。



DE



(株)ネクステック
p43の記事でお伝えした、
ダークアイズの8デス
ター賞格とさまざまな特
典が付いてくる超プレミ
アムカードを50名様に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料
請求ハガキに必要事項を記入の上応募
下さい。抽選期は1998年11月24日
(1月号98日)です。当選者の発表は発表
をもって行なさせていただきます。

11



コンパックコンピュータ(株)
1000FフルバソコンからUNIX
サーバーまで、幅広いパソコン
製品を販売する同社のロゴ入
りトレーナーを1名に。

TECHNICAL EDGE

新製品情報

周辺機器の総合メーカーであるメルコが、価格を大幅に押さえた製品をいくつか発表した。16個の10Base-Tポートを持ちながら9,800円という破格値をつけている「SmartHub 10Mシリーズ」はその中の一つ。ネットワークゲームの環境として、イーサネットハブは必須アイテムとなりつつあるため、この製品は、家庭内ネットワークを導入するきっかけともなる商品だ。

Hardware MP3形式のリアルタイムレコーディングが可能なインターフェースユニット DA-Port USB

カーブスは、WAVEやMPEGオーディオのデータをMDやDATに録音するための、USB対応デジタルオーディオインターフェースユニット「DA-Port USB」を発表した。

DA-Port USBは、デジタルオーディオ端子を出力する2系統とUSBポートを一つ装備しており、このユニットを使えば、パソコンで編集したデジタルオーディオ

をMDやDATに記録したり、作成済みのオーディオデータをパソコンに取り込み、MP3 (MPEG Audio Layer3) 形式でリアルタイム録音して、ホームページ上に配布することが可能だ。製品には、デジタルオーディオの録音、再生が可能なユーティリティソフト「Digital Sound Deck」、WAVEファイルをMP3形式に相互変換可能な「MPEG Audio Converter」などが付属する。



対応機種: USBポートを装備したPC/AT互換機
対応OS: Windows 98
価格: 2万6,000円
問い合わせ先: 079-6892-6830

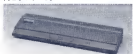
Hardware

1万円以下で購入できる16ポートの10Base-Tハブ

LGH-M16

メルコは、低価格10Base-Tハブ「SmartHub 10Mシリーズ」3機種を発表した。

16個のポートを持つLGH-M16は価格が9,800円で、1ポート当たりの単価を620円に押さえた。現在、市販されている16ポートハブの実売価格は、安いもので2万円前後、ポート単価で1,200円以上が相場であるため、LGH-M16の登場で、家庭でもより気軽にLANが導入できることになる。製品は、ハブの増設に使用するカスケード兼用ポートと10Base-T2ポートをそれぞれ一つずつと、接続状態が確認できるLEDインジケータを装備している。このほかの製品「LGH-M5」は、5ポートの「LGH-M5」が9,980円、8ポートの「LGH-M8」が4,980円となっている。



伝送距離: 100m
付属品: ACアダプター、マニュアル
問い合わせ先: 052-619-1827

Hardware

3万円台で購入できる液晶ディスプレイが登場 FTD-SD11-CP

メルコは、DSTN液晶ディスプレイ4機種の価格を最大50%引き下げた。11.3インチの「FTD-SD11-CP」は、1997年8月に1万8,000円で発売されたが、今回の価格改定で49%引き下げられ3万9,800円となった。ディスプレイの仕様は、最大解像度が800×600ドットで6万5536色相当、画面ピッチは0.096×0.287mmで視野角は上下40度、左右25度となっている。製品には、専用のPCIバスウィンドウアクセラレーターが付属しており、ディスプレイの電源は同カードから供給される。

そのほか、15インチの「FTD-XD15S-CP」が5万9,800円、同社の省スペースパソコン「ミニコンボSVシリーズ」専用ディスプレイの「FTD-XD15S-C」(15インチ)が5万4,800円、「FTD-SD11-C」(11.3インチ)が3万4,800円となっている。



写真はFTD-XD15S-CP
対応機種: PCIバスを装備したPC/AT互換機、PC98 NXシリーズ
対応OS: Windows 3.1/95、Windows NT 3.51/4.0
問い合わせ先: 052-619-1827

Hardware

Riva TNTを搭載したViper V550の日本語版パッケージ Viper V550

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズは、Riva TNTを搭載したビデオカード「Viper V550」の国内向けパッケージを発表した。

Viper V550は、nVIDIA社の最新ビデオチップRiva TNTと16MBのSDRAMを搭載し、TV出力機能を装備。OpenGL (ICD) とDirectX 6.0に対応しており、Riva 128の約2倍の描画性能を持っている。Viper V330では、AGP版はバリエーションメーカーへのOEM供給のみだったが、Viper V550についてはAGP版とPCI版の両方がパッケージ販売される。また、日本語版には、「MOTORHEAD」のフルバージョンのほか、フォトレタッチソフト「MGI's PhotoSuite SE」など計5種類のソフトが付属する。



対応機種: PC、AT互換機
対応OS: OS/2 1.1以降のWindows 95、Windows 98、NT 4.0
価格: 3万1,800円
問い合わせ先: 03-6695-8401

Hardware

AGPに対応したノートパソコン
向けPentium II 300MHzモバイルPentium II プロセッサ
300MHz版

インテルは、AGPをサポートするノートパソコン用CPUを含む「モバイルPentium II プロセッサ-300MHz版」3種類の出荷を開始した。

4月に量産出荷を開始した233MHz版および266MHz版と同様のP6マイクロアーキテクチャをベースとしており、0.25マイクロプロセス技術によって製造されている。内部コア電圧は1.6ボルトと、既存のノートパソコン用CPUの中では最も低い電圧で動作し、稼働時の消費電力が7.8ワット、待機時や非稼働時では0.4ワットにまで抑えられる低電力機能を搭載する。インテルによれば、266MHz版と比較して、整数演算処理で9%、浮動小数点演算処理で12%程度性能が向上している。



価格: 6万2,780円(ミニノートブック製品)
10万3,420円(440BX搭載)
10万5,150円(440BX搭載、AGP対応)
※価格はいずれも1000個ロット時の単価

Hardware

K6-2 350MHzを搭載したタワー型パソコン

PAT-K6 II 350

高本産業は、K6-2 350MHzを搭載したタワー型パソコン「PAT-K6 II 350」を発表した。

K6-2 350MHzはベースクロック100MHzで動作し、6命令同時発行スーパースカラによるMMX機能と、3Dパフォーマンスを向上させる「3DNow!テクノロジ」を搭載。メモリーは64MBのSDRAM、ビデオカードは8MBのSGRAMを搭載したMillennium G200を採用。そのほか、Ultra-ATA対応5.1GBのHDD、最大40倍速のCD-ROMドライブ、Sound Blaster AWE32互換サウンドカード、PS-703外付けスピーカーを標準装備。OSは、Windows 98がプリインストールされている。



価格: 18万8,000円
問い合わせ先: 0120-339-906

Hardware

日本語保証書付K6-2 300MHzの店頭販売を開始

リーテルパッケージAMD K6-2プロセッサ

日本AMDは、国内の主要パソコンショップを通じてK6-2 300MHzのパッケージ製品の販売を開始した。

パッケージには、ヒートシンク/冷却ファンをセット済みのCPU本体のほかに、日本語のインストールガイド(取扱説明書)と、3年間の規定保証が受けられる保証書が同梱される。すでにOEM向けには広く流通しているK6-2プロセッサだが、今回の店頭販売により自作機ユーザーにも一段と入手しやすくなった。なお、年内には350MHz版のパッケージも店頭販売する予定。



価格: 2万2,000円
取扱店: ソフトアイトン、ソフマップ、TWO TOP、T-ZONE、ツクモ、ノジマ、PC in、Bless

Hardware

Pentium II 450MHz搭載機を20万円台で発売

エプソンDOS/VオフィスシリーズType-VF

エプソン販売は、DOS/VオフィスシリーズにPentium II 450MHz、Celeron 333MHz、Celeron 300A MHzを搭載したモデルを追加した。

Pentium II 450MHzを搭載したタワーパソコン「Type-VF」は、32MBのSDRAM、4.3GBのUltra-ATA対応ハードディスク、最大32倍速CD-ROMを搭載。ビデオカードは、8MBのSGRAMを搭載したMillennium G200を採用しており、AGPの2Xモードをサポートする。そのほか、Sound Blaster Audio PCI 64V、10/100Mbps対応ネットワークカードを標準装備し、OSはWindows 98がプリインストールされる。



価格: 28万9,800円
問い合わせ先: 0424-66-7185

Hardware

K6-2 300MHzを搭載したAptiva用
CPUアクセラレーター

HK6-MD266-V2、HK6-MD300-V2

メルコは、IBM Aptivaシリーズ用のCPUアクセラレーター「HK6-MD266-V2」と「HK6-MD300-V2」を発表した。

CPUはAMDのK6-2 266MHzとK6-2 300MHzを採用。Aptiva J、H、E、Sなどの各シリーズの合計34モデルに対応しており、既存のCPUと差し替えるだけで、クロック速度と処理性能が同時にアップする。製品にはCPUキャッシュを最適化するキャッシュコントロールユーティリティと、CPUクーラーが標準添付される。また、製品にはPC-9821シリーズ(CanBe、VALUESTAR)用の「HK6-MD266-N2」と「HK6-MD300-N2」も用意されている。



対応機種: IBM Aptivaシリーズ
対応OS: Windows 95/98
価格: 3万4,500円(266MHz版)、
4万4,500円(300MHz版)
問い合わせ先: 052-819-1827

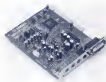
Hardware

192音同時発音が可能なPCIサウンドカード

WAVEFORCE 192GX

ヤマハは、PCIバス用サウンドカード「WAVEFORCE 192GX」を販売子会社ワイズコーポレーションを通じて発売した。

ヤマハが独自開発した音源LSI「YMF724」を搭載し、XGフォーマット対応の676音色とドラムキット21音色を内蔵。この音源チップによる64音と、同相されるソフトシンセサイザーによる128音を合わせ、最大で192音までの同時発音が可能。小規模なアンサンブルから本格的なオーケストラ演奏までを、パソコン上で再生できる。また、VA(バーチャルアコースティック)音源により、管楽器などの音色も表現力豊かに再現。さらに、DirectSound3Dにも対応しているため、2本のスピーカーのみで迫力のある立体的なサウンド再生が可能だ。



対応機種: PCIバスを搭載したPC/AT互換機
対応OS: Windows 95/98/NT 4.0
動作環境: Pentium 120MHz以上、VA音源
利用時はPentium 233MHz以上
価格: 1万5,800円
問い合わせ先: 053-456-1320

ワンポイント解説

VA音源

楽器の発音構造をソフトウェア的に作り出し、その振動に振動が伝達される様子をシミュレートすることで音を作り出す「物理モデル」と呼ばれる音源方式。従来のシンセサイザーでは表現しきれなかった極めてリアルな音色変化の再現が可能で、生楽器並みの表現力を持つ。また、「トランペットのマウスピースを付けたフルート」といった、現実には存在しない楽器の音色まで創出できる。

Hardware

A3Dをサポートする低価格PCIサウンドカード

SONIC IMPACT S90

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズは、A3D機能をサポートするPCIサウンドカード「SONIC IMPACT S90」を発売した。

Aureal社のVortex AU8820サントプロセッサを搭載し、A3D、DirectSound、DirectSound3Dのハードウェアによるアクセラレーションが可能。64音ハードウェアウェーブテーブル合成とサウンドエフェクト機能を装備。S/N比は90dB以上。従来のISAサウンドカードに比べてCPU負荷が少なくなっている。



対応機種: PC/AT互換機
対応OS: Windows 95/98/NT 4.0、OCOS
動作環境: Pentium 90MHz以上
価格: 8,800円
問い合わせ先: 03-5698-8401

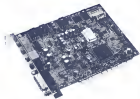
Hardware

Sound Blaster Live!の機能限定版を1万9,800円で発売

Sound Blaster Live! Value for DOS/V

クリエイティブメディアは、Environmental Audioを手軽に楽しめる普及価格帯のサウンドカード「Sound Blaster Live! Value for DOS/V」を発売した。

上位機種「Sound Blaster Live!」(3万2,800円)の優れた音質を継承しつつ、デジタルI/Oとバンドルソフトの一部を削減することで価格を2万円以下に抑えた製品。RCA S/PDIFの入出力端子を備えたデジタルI/Oカードは搭載されていないが、ほかの機能は「Sound Blaster Live!」と同等で、Environmental Audio Extensions (EAX)をサポートするUNREAL、SHOGO、TRESPASSERといったゲームで迫力あるサウンドが楽しめる。



対応機種: 133MHz以上のプロセッサ
を搭載したPC/AT互換機
対応OS: Windows 95/98/NT 4.0
価格: 1万9,800円
問い合わせ先: 03-3256-5577

Hardware

64ボイスのMIDI再生が可能な低価格PCIサウンドカード

Creative ENSONIQ AudioPCI 64 for DOS/V

クリエイティブメディアは、64ボイスのMIDI再生が可能な低価格PCIサウンドカード「Creative ENSONIQ AudioPCI 64 for DOS/V」を発売した。

サウンドプロセッサにはCreative ENSONIQ ES1371を採用しており、64ボイスウェーブテーブルシンセサイザー、64ボイスポリフォニー、16チャンネルマルチテンパー機能を搭載する。DirectSound、DirectSound3Dに対応し、従来の2スピーカーシステムでも立体感のある音場を再現できる。また、従来までのSound Blaster対応ソフトとの互換性を持つ。



対応機種: PC/AT互換機、PC98-NXシリーズ
対応OS: Windows 95/98/NT 4.0
動作環境: Pentium 133MHz以上
価格: 5,200円
問い合わせ先: 03-3256-5577

Hardware ゲーム画面をTVに表示できるスキャンコンバーター**Power Presenter 1024**

カノープスは、パソコンの画面を大画面テレビやLCDプロジェクターに表示するためのスキャンコンバーター「Power Presenter 1024」を発売した。

導入の際はドライバソフトが不要で、専用のユニットで接続するだけで機種やOSの種類を問わず、あらゆるパソコンで利用できる。さまざまな画質調整機能を備えており、使用するマシン環境に応じて、明るさやシャープネス、表示位置などをリモコンから操作することが可能で、XGA(1024×768ドット)画面の文字でも鮮明に表示できる。さらに、エリアズーム、スポットズーム、ポイントズーム、スプাইラト表示など、画面の一部を強調して表示する機能も多数搭載する。



価格: 3万9,800円
問い合わせ先: 079-992-6930

Hardware G3FAXの送受信が可能なターミナルアダプター
TM-AD1282HM、ATM-A1282HM

アイワは、G3FAXの送受信が可能なターミナルアダプター2機種を発売した。

「TM-AD1282HM」はDSU内蔵型、「ATM-A1282HM」はDSU無しのタイプ。両製品とも、Windows 95/98/NT 4.0対応のFAX通信ソフト「RVS-COM Lite」が標準添付されており、FAXモデムを接続しなくてもTA単体でG3FAXの送受信が行える。表示部は、バックライトが付いた図表式液晶ディスプレイで、縦置きにしても横置きにしても、画面を自在に回転させて見やすい位置が確保できる。また、操作部には日本語とアイコンによる表示を採用。時刻・通信状態や発信者の電話番号・通話料金・アナログポートの設定などを一目で確認できる。本体には三つのアナログポート、二つのS/Tポートを装備。停電時でも乾電池による電源バックアップで通話が可能。



写真はTM-AD1282HM
対応機種: Windows 95/98/NT 4.0を標準としたパソコン、Macintosh (FAX通信は不可)
価格: 3万6,800円 (TM-AD1282HM)
2万9,800円 (TM-A1282HM)
問い合わせ先: 03-3371-7901

Hardware**TA、DSU、ハブを内蔵した
オールインワン低価格ルーター****RTA50i**

ヤマハは、オールインワンタイプの低価格ルーター「RTA50i」を発売した。

家庭や小規模オフィスからのインターネット接続に必要なDSUやTA機能、10Base-Tポート3基とLAN拡張用のアップリンクポート1基によるハブ機能、電話やFAXなどのアナログ機器を接続できる3基のアナログポート、G4FAXやデジタル端末を接続するS/Tポート2基を、オールインワンで搭載する。付属のCD-ROMには、ブラウザの画面と連動する設定ソフトが収録されているので、難しいとされるルーターの設定も簡単にできる。



価格: 4万9,800円
問い合わせ先: 0639-83-0082

Hardware プレイヤーの動きを感知して動作する
USB対応のゲームコントローラー**Microsoft SideWinder Freestyle Pro**

マイクロソフトは、モーションセンサーを内蔵したゲームコントローラー「Microsoft SideWinder Freestyle Pro」を発売した。

内部に搭載した超高度モーションセンサーによってプレイヤーの動きが高速に感知でき、プレイヤーは自分の狙いたい方向にコントローラーを傾げるだけで、画面内を自由に動き回れる。センサーはON/OFFの切り替えが可能で、ONの場合はアナログ入力力のジョイスティックとして機能し、十字キーは8方向ハットスイッチとして使える。OFFの場合には、8方向十字キーを備えた従来のゲームパッドとして動作する。標準で従来のゲームポートに接続できるほか、付属のアダプターを使用すればUSBポートにも接続できる。



対応機種: PC/AT互換機、PC98-NXシリーズ、PC-9801/9811シリーズ
対応OS: Windows 95/98
動作環境: USBポートまたはSound Blaster互換の15ピンゲームポート必須
価格: 8,800円
問い合わせ先: 03-5454-2300

Hardware**アナログポートを持たない
低価格ターミナルアダプター****INS-MEIT-D-4**

NTTは、機殻を脱ぎ捨てたターミナルアダプター「INS-MEIT-D-4」を発売した。

INS-MEIT-D-4は、すでにISDNを利用している環境での端末増設を目的とした外付け型のターミナルアダプターで、搭載されているポートはデータポート一つだけ。周知128kbpsでの高速通信に対応しているが、アナログポートやDSU機能を省略したことで、1万2,800円という低価格を実現した。フラッシュROMを搭載しているため、ソフトウェアのバージョンアップが簡単にできる。また、製品にはWindows 95/98/NTおよびMacintoshに対応したセットアップツールが標準添付される。



価格: 1万2,800円
問い合わせ先: 03-3509-8661

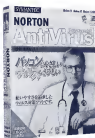
Software

ウイルス対策を限りなくリアルタイムに近づけたアンチウイルスソフト

Norton AntiVirus Version 5.0

シマンテックは、検疫機能とスキャン機能とを搭載したアンチウイルスソフト「Norton AntiVirus Version 5.0」を発売した。

検疫機能とは、ウイルスに感染しているファイルを検出することなく、任意の場所に隔離して実行できなくするというもので、感染ファイルは暗号化されたディレクトリに移動されるが、ファイル修復機能には元の場所に復元できる。スキャンと配信機能とは、検疫機能で検出したファイルを、インターネットを使ってシマンテックのウイルス研究所へ転送し、駆除に必要なファイルを送り返してもらうという。マクロウイルスに感染したデータファイルの場合、マクロ部分だけを送ればよいので、データ本文に含まれる情報が漏えいする心配がない。そのほか、Javaアプレット、ActiveXコントロール、圧縮ファイルに潜むウイルスの検疫も可能だ。



対応OS: Windows 95/98/NT 4.0
価格: 6,500円
問い合わせ先: 03-3478-1158

ワンポイント解説

インターネットの活用で高速化したウイルス対策

シマンテックの従来のアンチウイルスソフトでは、フロッピーディスクにコピーした感染ファイルをウイルス研究所まで郵送したのち、ワクチンソフトがネットワーク経由で伝送されてくるのを待たなければならなかった。このため新種のウイルスだと、検出してから駆除するまでに数日を要していた。

今回発売された「Norton AntiVirus Version 5.0」では、ウイルスの検知、隔離、感染ファイルの転送、ワクチンの受信、ウイルスの駆除までの作業工程を自動化するとともに、感染ファイルをネットワーク経由で伝送できるようになった。そのため、新種ウイルスでも、発見から駆除までを数分から数時間程度で処理できるようになった。

Software

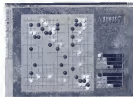
ネットワーク対戦機能を搭載した囲碁ソフト

AI囲碁7

For Windows 95/98/NT 4.0

アスキー・サムシングソフトは、対戦型囲碁ソフト「AI囲碁7 For Windows 95/98/NT 4.0」を発売した。

今回発売された最新版は、現在最強とされる囲碁ソフト「HandTalk 97」を、同社による対局実験で撃破するなど、独自設計の思考プログラムの成熟を圖っている。従来シリーズと同様にネットワーク通信対局機能を搭載し、IPXまたはTCP/IPを使ってLANやインターネットを通じた対局が可能。チャット機能を使えば、対局しながら新敵と通信会話を楽しめる。前バージョンやMac版との通信対局もできるほか、一度終了した対局を希望する場面からやり直せる棋譜データ機能なども備えている。



対応OS: Windows 95/98/NT 4.0
動作環境: OSの動作環境に準拠
価格: 1万2,800円
問い合わせ先: 03-5439-7867

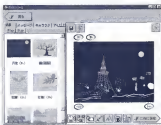
Software

アニメーションを使ったビジュアルメール作成ユーティリティ

からくりメール

ジェイシーエスランドは、Windows 95/98対応の電子メール用ビジュアルグリーティングカード作成ユーティリティ「からくりメール」を発売した。

クリスマスカード、バースディカード、年賀状などのグリーティングカードを、アニメーション、テキスト、サウンド付の電子メールで送れるメールユーティリティソフト。独自のデータ圧縮技術の採用により、サウンド付きのビジュアルメールをわずかなサイズで送信できる。メールは、サイズの小さな専用ビューワを添付して自己解凍型のファイルで送信するため、受信者側は特別なソフトを用意しなくても、そのままビジュアルメールを見ることが出来る。



対応OS: Windows 95/98が動作するパソコン
動作環境: Pentium 120MHz以上
価格: 4,980円
問い合わせ先: 03-5391-7881

Itc.

毎秒1GBの転送レートを実現する次世代PCIバス

PCI-X

コンパック・コンピュータ、ヒューレット・パッカー、IBMの3社は、次世代PCIバス規格「PCI-X」を共同開発すると発表した。

PCI-Xは、現行のI/Oバスクロックの2倍となる133MHzで稼働し、1GB/秒を超える転送レートを実現。これは、現在実装されている最も一般的なPCIの転送レートの約8倍に相当する。3社は

1999年の後半をめどに、基幹システム向けに製品を提供する目的で、仕様の標準化をPCI SIG (Special Interest Group) に提案している。また、スリーコムやアダプテックといったハードウェアメーカーがサポートを表明しており、PCIバス規格に対して上位互換性を維持している。PCI SIGのURL: <http://www.pcisig.com/>

Infrastructure

Web上の素材を使って簡単にホームページが作れるサービス
サクサク作成君見典

ニフティは、ホームページ作成支援サービス「サクサク作成君見典」を開始した。これは、同社のホームページ開設サービス「メンバーズホームページ」で提供中のサービスのホームページ化されたもので、HTMLや作成ファイルの登録方法などに関する知識が無くても、ガイドによるステップを踏むだけで簡単にホームページが作成できる。新サービスでは、表紙1枚、サブページ4枚の計5ページまでホームページが作成可能。また、作成途中のデータから作業を再開できる更新機能が追加され、いつでもページが更新できるようになった。アクセスカウンター、メールデコードといったCG機能の組み込みが簡単に行える上、サンプル画像なども豊富に用意されているので、初心者でもバラエティ豊かなホームページ作りが楽しめる。



利用料金: メンバーズホームページの料金に「オープンコース」
「閉鎖コース」の別増徴コース1000円、追加料金不要。
「閉鎖コース」の場合は月額1,000円
URL: <http://member.nifty.ne.jp/sakusaku/mikan/>

Hardware

ハードディスクに迫る高速回転を実現した
40倍速CD-ROMドライブ

CDI-MB6000

メルコは、40倍速CD-ROMドライブ「CDI-MB6000」を発表した。一括的なCD-ROMドライブでは、CD-ROMを常に一定の回転速度で回し、1本のビームでデータを読みとるため、外周部では33倍速を出しても最内周では14倍速程度しか出せなかった。CDI-MB6000は独自開発の「マルチビームテクノロジ」を採用、データの位置に応じてディスク回転数を変化させるとともに、7本のビームで同時にデータを読みとるため、6MB/秒という高速で安定したデータ転送が可能となった。CD-DA、CD-ROM XA Mode2、Photo CD、Video CD、CD-i、CD Extraなど、多彩なフォーマットに対応する。

対応機種: PC/AT互換機、PC98-NX
シリーズ
対応OS: Windows 95/98/NT 4.0
インターフェース: ATAPI
価格: 2万円500円
問い合わせ先: 052-819-1287



Infrastructure

AOLが通信対戦型3Dシューティング
のサービスを開始

スプラッタボール

AOLジャパンは、同社のパソコン通信サービスの中心で、Engage社の通信対戦型ゲーム「スプラッタボール」の提供を開始した。

これは、アメリカのAOLが全世界で提供しているゲームの中で最も人気の高いタイトルの一つである「スプラッタボール」を、日本の会員向けに使いやすいように平直化したもの。アウトドアイベント舞を打ち合って楽しむ「バントボール」を模した3Dシューティングで、一つの競技場には一度に40人までのプレイヤーが同時に参加できる。自分で新たに競技場を設置すれば、限られたプレイヤーだけでプライベートゲームを楽しむことも可能。プレイヤーの得点ランキングを表示する機能や、オンラインで会話ができるチャット機能、日本語マニュアル、日本語のメッセージボードなども用意されており、AOLの会員であれば通常の接続料金だけで参加できる。



URL: <http://www.jp.aol.com/>

Etc.

ガンダムのキャラクターが登場する
デジタルドラマ

SUNRISE WORLD・Mission 1

サイバーアーツは、サンライズ製作のアニメキャラクターが登場するデジタルドラマ「SUNRISE WORLD・Mission 1」を、NTTが運営するインターネットモール「Geasure」で公開する。

これは、ガンダム生誕20周年を記念して制作されたデジタルドラマで、新機軸戦記ガンダムW、ダークティバFLASHといった作品の人気キャラクターが多数登場する。ストーリーは、北海道放送が7月から放送しているラジオドラマを基にしたもので、デジタルドラマ化にあたって、人気声優の声や音響効果がふんだんに取り入れられており、今までのインターネット画面や放送のアニメとは異なる作品に仕上がっている。配信は、9月10日から週1回の更新を基本とし、11月末まで公開する予定。



URL: <http://www.geasure.or.jp/comics/>
© 前田マサユシ、サンライズ、テレビ朝日
© サンライズ、NAS、NTV
© 宮崎敏夫スタジオぬえ、サンライズ
© 1989サンライズ、東北新社/テレビ東京、ASATBSU
© サンライズ、老舗テレビ

Etc.

ホームページ作成者向けに
JavaScriptライブラリーを
無償公開簡単! コピーで使える
JavaScriptライブラリー

ジャストシステムは、同社が運営するインターネット情報サービス「JustNet」の「ビギナズプラザ」において、ホームページに関する情報を集約した「ホームページパーク」を新設。それに伴い、JavaScriptのソースを紹介する「簡単! コピーで使えるJavaScriptライブラリー」を無償で公開した。

「ダイアログを出してごあいさつ」「サブウインドウを貼って画像アニメでこあいさつ」などのように、汎用的なメッセージ表示のサンプルプログラムが多数収録されており、画面上をクリックしていくだけで動作を確認できる。サンプルプログラムはサブウインドウへコピー&ペーストで使うことが可能。Web上では、JavaScriptの解説も表示されるので、初心者でも動きのあるホームページが簡単に作成できる。



URL: <http://www.justnet.ne.jp/javascript/>
問い合わせ先: 03-5412-8006

DEATHTRAP DUNGEON

オーラの力か!? 体が光る無敵モード

「DEATHTRAP DUNGEON」のチートコマンドは、無敵や体力回復などオールドボックスなものがばかり。ところが、入力に成功すると、キャラクターの姿にいろいろなエフェクトが加えられ、楽しめるぞ。

プレイ中に「ELVIS」と入力して無敵モードにすると、プレイヤーキャラクターが白い光に包まれる。まるで、オーラのかで強くなったような感じがしてうれしい。「BILLY」と入力すれば、アイテムの「Speed」を取ったときのように走った際に残像が残り、「Strength」と同じ効果の「MMMMUNGO」では体が赤く光るのだ。

今回はもう一つ、すべてのステージを巡るチートも紹介しよう。これはプログラムを変更するので、実行する場合は少し慎重にやってほしい。

まず、「DUNGEONWASYLUM」にある「CONFIG.DAT」というファイルをメモ帳などで開く。すると、その中に「PROGRESS ※」(※には数字が入る)という項目があるので、それを「PROGRESS 1023」となるように書き換える。後は、データを保存するだけで、これでクリアがかなり楽になるんだけど、なぜ解きに役立つチートはない。

結局、自力でなぞを解かなきゃクリアはできないのだ。

「ELVIS」で無敵モードにすると、白いオーラで身体が包まれる。驚かすのに守られていたみたいで強そう!



このチート「BILLY」は、無敵モード、移動速度のせいし、走ったときの3Dグラフィック、かつらとびスターレットのQWを遊ばせる。おもしろいぞ!



DEATHTRAP DUNGEONのチートコマンド一覧

(プレイ中に入力)

ELVIS	無敵モード
BILLY	一定時間スピードアップ
TOOLS	すべての武器が使用可能
TAXI	次のレベルへ進む
MMMMUNGO	攻撃力アップ
CAFFEINE	体力回復

(「CONFIG.DAT」内で書き換え)

PROGRESS 1023	全ステージセレクト
---------------	-----------

いかにして野郎チートコマンド

INDEPENDENCE WAR

メーカー: Particle Systems社

ステージセレクトでストーリーをワープせよ

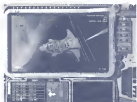
ワープ航法の登場によって、宇宙大航海時代を迎えた人類が戦う「INDEPENDENCE WAR」では、ストーリーをワープできるステージセレクトが発見された。まず、メインメニューでROSTERを選んで、History選択画面になったら「DARKGOAT」とタイプしよう。これでチートが使えようになるぞ。チートはすべて、左のShiftキーとほかのキーを同時押しして入力する。

例えば、ミッション選択画面で左のShiftキーと0キーを押せば、すべてのミッションがプレイ可能にできるのだ。一気に最終ミッションが遊べるぞ。

もちろん、戦闘中に有効なチートも用意されている。8キーとの同時押しだとターゲットの正面にいきなりワープできるし、9キーだと、飛行速度をターゲットのスピードに合わせてくれる。操作の結構難しいゲームだけに重宝するコマンドだ。



この画面で「DARKGOAT」と入力すれば、チートモードに入るといえる。以降の画面でも同じように操作し、別のメニューでも同じく「DARKGOAT」で遊べるよ!



プレイ中に各キーと8キーを押すと、ターゲットのすぐそばにジャンプできる。まるでワープ機になったような感覚だ。ただ、真面目なひととすぐ察知して、ダメージを受けちゃう!

INDEPENDENCE WARのチートコマンド一覧

DARKGOAT	チートモードに入る (以下、左Shiftキーとの同時押しで入力)
(ミッション選択画面)	
0キー	すべてのミッションにアクセス可能に
BackSpaceキー	選択したミッションをプレイ済みにでき、次のミッションが選択可能になる。もう一度押すと未プレイになる
(プレイ中)	
Pキー	スクリーンショット撮影
Mキー	スクリーンショット撮影(ハードディスクの空き容量がなくなるまでまで撮影可能。録画速度が非常に速い。また、動画ゲームができる)
Bキー	ターゲットの場所までワープ
9キー	飛行速度をターゲットに自動的に合わせ、追従する
0キー	ターゲットを一瞬で破壊する
1キー	無敵モード
Wキー	ミッション実行

CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR

メーカー:P&A

味方も強くするコマンド一挙公開 最強部隊を作り出せ

「飛行機版DOOM」の異名を取る「DESCENT」シリーズの最新作「CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR」にも、チートがたくさん用意されている。まずは、全ムービーを見られるコマンドから紹介しよう。まず、プレイ中に、「freespacestandalone」と入力すると、Tech Roomですべてのムービー画面が見られるようになる。ゲームが難しくてエンディングが見られない人も、これならDESCENTの世界に溶けるぞ。

ゲームに復讐つコマンドは、同じくプレイ中に「www.volfition-inc.com」とタイプするのだ。成功すると画面に「CHEATS ENABLED」と表示され、チートモードに入る。このとき、「(ドット)キー」・「(ハイフン)キー」は、テンキー側ではきちんと入力されない。

各コマンドの入力方法は、英語キーボードで遊んでいる人は、「(チルダ)キー」を押しながら下のコマンドを入力する。日本語キーボードの場合は半角/全角キーとなるが、日本語キーボードだとゲームの中断をするEscキーやターゲットを定めるTキーが使えなくなってしまうため、あまりお勧めできない。

コマンドは、無敵や武器無限などオマケ的なものが多いが、自分だけでなく仲間や敵にも効果を及ぼすコマンドが用意されているのが大きな特徴だ。例えば、すべての機体の武器を無限にして選手を略奪を楽しむだけ、味方全機を無敵にして最強の編隊を組むこともできるぞ。

お馴染みのコマンドは、O(オー)キーとの同時押しで使えるようになるDESCENTスタイルモードだ。これは、操縦方法を従来のDESCENTシリーズと同じやり方にするもので、上下左右のスティックやパッドも可能になる。まさに宇宙空間を自由に動き回れるわけだ。

ただし、チートコマンドを有効にすると、ミッションが成功しても次のレベルには進めない。チートはあくまでも練習の補助に、ということらしい。

CHEATS ENABLED

プレイの途中で「www.volfition-inc.com」と入力すると、成功すると、画面上に「CHEATS ENABLED」の表示が出ます。以後、チートに関する機能はここに集約される。

「freespacestandalone」では、全ムービーを見られるだけでなく、エンディングも観られるようです。ここにあるまでのストーリーはチート無きで観るのと同じ感じではないです。

アルダキーとOキーの同時押しで、ターゲットと一緒に進退できるようになる。ほかに、10%ずつダメージを与えるコマンドもあるぞ。

CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WARのチートコマンド一覧

freespacestandalone	全ムービーが見られる
www.volfition-inc.com	チートモードに入る(以下、チルダキーとの同時押しで入力)
IE+	自機を無敵にする
Shift+T+P+	ターゲットを無敵にする
Kキー	ターゲットを破壊
Altキー+Shiftキー+Kキー	ターゲットに10%のダメージ
Altキー+Kキー	自機に10%のダメージ
O(オー)キー	DESCENTスタイルモード
Rキー	敵機を再発見(ターゲットを選択していないときにも有効)
Wキー	自機の武器を無制限に
Shiftキー+Wキー	全機の武器を無制限に
Bキー	Secondary Weaponをすべて使用可能にする。次の武器を選択
Shiftキー+Bキー	Secondary Weaponをすべて使用可能にする。前の武器を選択
O(Eロ)キー	Primary Weaponをすべて使用可能にする。次の武器を選択
Shiftキー+O(Eロ)キー	Primary Weaponをすべて使用可能にする。前の武器を選択



チルダキー+Bキーで全Secondary Weaponを使用可能になると、「UNKNOWN BOMB」は「UNKNOWN MEGA BOMB」という二つの名前を持つことになる。「UNKNOWN MEGA BOMB」は超強力な、攻撃範囲が広くダメージを与えられる。



GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文/安井 勉



Windows 98にアップグレードしようと考えていますが、動作が不安定になるゲームがいくつかあると聞きました。そこで、Windows 98と95を切り替えて使えるようにしたいのですが、可能ですか？ (東京都・横口守)



ブートマネージャー「System Commander4」は、1万2,800円(税別)でソフトウェア社から販売されている。対応しているOSはWindows 95/98のほか、Windows 3.1やNT、UNIX、Linuxなど。すべてのインテル互換OSに使用可能だ。



リムーバブルフレームは2,500~6,500円ほどの値段で販売されている。秋葉原や新宿などのパソコンショップで手に入れられる。

A OSを切り替えて使うためには、まず2台以上のハードディスクドライブが必要になります。また、Windows 98と95ではどちらもCドライブをブートドライブとしているので、そのままでハードディスクごとにOSを使い分けることはできません。ソフト・ポート社の「System Commander」のような、ブートドライブを変更できるユーティリティを使えばスイッチは可能でしょう。

しかし、これで根本的な解決になるのかは疑問です。ゲームの動作が不安定になる可能性についてですが、Windows 98による不安定さより、このようなブート装置切り替えによる不安定さの方が上回るような気がします。

そこで、やや手間がかかってしまいますが、リムーバブルフレームと呼ばれる、ハードディスクドライブをドライブごと交換する部品を利用するのがお勧めです。これなら切り替えが物理的に行われるため、問題の発生を最小限に留めるでしょう。



パソコンを使ってDVDを見られると聞いたのですが、どうすればいいのでしょうか？

(茨城县·霞町民夫)



DVD-ROM、MPEG2デコーダーボードがセットにされたクリエイティブメディアの「PC-DVD ENCORE Ovr2 for OOS/V」3万4,800円で販売されている。

A DVDは、レーザーディスクの小型版といったもので、CD並みのサイズです。しかし、CDに比べて記録時間が長く、音質もCDをしのぐなどの特徴をもっています(細かい技術的なことを言うのも、もっと複雑ですが)。

筆者は専用のDVDプレイヤーをビデオモニター(パソコン用のディスプレイではありません)に接続して、専用のオーディオセットを使っています。もちろんDVD-ROMドライブをパソコンに使用すれば、パソコンでDVDタイトルを楽しむことは知

っていますが、画像はともかくとしてパソコンで再生できるオーディオに疑問を感じているからです。

そのことはさておき、DVDタイトルをパソコンで楽しむためには、DVD-ROMやDVD-RAMのほか、MPEG2データを再生できる環境をそろえてはなりません。MPEG2とは、DVDに使われている高度な映像圧縮技術です。これを元の大きさに戻して再生(デコード)する方法には、ソフトウェアとハードウェアの2通りがあります。

ソフトウェアの場合は、専用のハードウェアを利用する場合に比べてパソコンに対する負荷が大きく、コラ落ちなどの障害が発生することもあるので、ハードウェアの方がより快適に楽しめるでしょう。お勧めとしては(パソコンでDVDを再生すること自体、筆者はお勧めしませんが)、MPEG2デコーダーボードを別途増設するといでしょう。DVD再生用のボードとして販売されています。

レビューページで最近追加された、「対応API」って何ですか？ 描画に関わるものなんですか？ (慶徳順・長沢裕一)

A API(Application Programming Interface)とは、プログラムとハードウェアの関入って、両者をうまく調整する役割を持っています。あらゆるハードウェアまたはOSの機能に対して存在し得るもので、描画処理だけに関わる概念ではありません。ただ、ゲームにもよく使われる用語です。レビューページの対応APIとは、ゲームソフトがどのグラフィックAPIを使って開発されているかを示しています。

例えば、Voodooファミリー(=ハードウェア)は、Direct3D、OpenGL(MiniGL)、Glideなどの3DグラフィックAPIに対応しています。Voodooの、あのきれいな描画処理能力を利用するためには、ゲームソフトがこれらのAPIに対応して作られていなくてはなりません。

APIは、開発を効率的にするために存在しています。Aというハードウェアを使用するBというプログラムを開発するとき、Aが対応してい

るAPIを利用できます。これによって開発者はAとBを結びハードウェアの制御部分を新たに記述する必要はなくなります。同一カテゴリのハードウェアAについても、同じAPIに対応していれば、A用のプログラムを新たに組む必要がなくなるからです。

また、APIは動作と可塑性が保証されている場合が多く、OSのバージョンが変更されたり、ハードウェアの機能が増えたり変わったりした場合でもAPIレベルでは互換性が保証されることがほとんどです。つまり、APIを利用しては、将来的に発生するバージョンアップなどに伴うプログラムの書き換えの手間も省けるのです。

APIには、同一カテゴリのハードウェアを統一された手段によって使用するDirectXのようなものと、ハードウェア個別に提供されるGlideのようなものがあります。

Glideは、Voodooファミリー専用のAPIです。ハードウェアに特化しているため、より高度な動作が期待できます。ただ、Voodooファミリーを使用しない環境では使えません。いわば、窓口が狭いわけです。

DirectXの一機能であるDirect3Dを使っているゲームの場合は、対応している3Dアクセラレーターであればすべて制御できます。Direct3Dは汎用的に作られているため、多くのゲームに



Play Online 11月号で紹介した「MORTAL KOMBAT 4」は、ファンクションキーを使うことで、ゲーム中でも使用するAPIを変えることができる

利用されています。ただし、汎用的な動作速度においてGlideより若干不利になります。

両方のAPIに対応しているアプリケーションであれば、ユーザーが使用するAPIを選択できるゲームもあります。

パソコン2台をLANカードとクロスケーブル(10Base-T)を使ってつなげ、IPX接続でゲームを楽しみたいのですが、やり方を教えてください。(要知順・小塚浩介)

A そのまま直接2台のパソコンを接続すれば、物理的には問題ありません。IPXでゲームをプレイする場合は、IPXのプロパティでネットワークアドレスとフレームタイプをそろえておかなければなりません。Windows 95同士であれば、フレームタイプはEthernet 802.2または802.3のどちらでも構いませんが、もう1台がWindows NTの場合は802.3にしなければなりません。

クロスケーブルは入手が難しい場合もあります。もし、10Base-Tのケーブル「RJ-45」を購入して自作するのなら、ピンを固く結線してください。自作には、ケーブルの外装をむくストリッパーとコネクタを圧着させる圧着工具が最低でも必要です。ただ、工具を買いそろえるよりも、一般的に安価なHUBとストレートケーブ



クロスケーブルを使ってIPX接続を行う場合、コントロールパネル「ネットワーク」IPX/SPX互換プロトコルのプロパティで、2台のフレームタイプをそろえる



クロスケーブルを自作する場合、10Base-Tケーブルのクロス部分(裏面)のように接続する。ピン番号の1と3、2と6がそれぞれ逆になる。その他のピンは同じ番号同士で対応させればよいので、画では省いた

ル2本のほうがリーズナブルです(秋葉原の専門店でしたら1万円以下でそろえられるでしょう)。ネットワークゲームのほとんどは1対1の接続ではなく、複数のプレイヤーで遊べるようになっています。せひともHUBの購入を検討してみてください。

疑問・質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

CD-ROMの収録内容

ROOT

BALDUR'S GATE	BALDUR'S GATE ムービー
BCPBOWLING	BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING
BZFLAG	BZFLAG
CAESAR3	CAESAR II
CROPCIRCLE	CROP CIRCLES : ESCAPE FROM PLANET 3
CROSSWAY	インターネットじゃけんマラソン クライアントソフト
CYBERSTRIKE2	CYBERSTRIKE2
EAW	EUROPEAN AIR WAR
GAMEDAY99	NFL GAMEDAY99
GUNMETAL	GUNMETAL
HEAVYGEAR2	HEAVY GEAR II ムービー
IF18	IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER
NOBU	信長の野望 Internet
ODN	ODN 接続サインアップキット
PAW	PAW クライアントソフト
Q2GROUNDZERO	QUAKE II MISSION PACK : GROUND ZERO ムービー
RAINBOWSIX	RAINBOW SIX, RAINBOW SIX アップデートパッチ
RATYCOON2	RAILROAD TYCOON II
RECOIL	RECOIL
SECRETOPS	WING COMMANDER : SECRET OPS
SHOGO	SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION ムービー
SIN	SIN
SO-NETMAHJANG	SO-NET麻雀
SSC	STARTREK : STARSHIP CREATOR

※ ロングファイル名を使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

取組されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されている場合、PC 98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはF-M-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトウェアメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーに直接問い合わせください。

製作経緯について

付録CD-ROMに収録されているゲームやシリアルの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものもかなりつづらあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はあがりません。カー、これらのプログラムが原因でシステムが壊れるなどの問題は発生しませんが、編集者で責任は負いがねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お断りいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1回目を通しておいってください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても複製、転写、複製することは禁じられています。

DirectX/OpenGL

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものが多くありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかはわからない方は、このインストール時に表示される「DirectX 診断」をクリックしてください。

世界一にコレして

記録のソフトはすべて体験版またはシェアウェアのため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

脱税ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルが用意していないソフトもあります。簡単な操作手順などについては当ページで説明しておりますが、それ以外の詳しい説明はYahooなどの検索エンジンで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または弊社営業窓口と直接お話ししてください。

必読図書について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌随時記事、README.txt、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

BALDUR'S GATE

- ①付録CD-ROMのBALDUR'SGATEフォルダに収録されている[E3-BGATE.MOV]をダブルクリックしてください。再生にはQuicktime for Windowsが必要です。

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

- ①付録CD-ROMのBRUNSWICK BOWLINGフォルダに収録されている[BRUNDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[BOWLING.EXE]をダブルクリックしてください。

BZFLAG

- ①付録CD-ROMのBZFLAGフォルダに収録されている[BZFLAG_OEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[BZFLAG_OEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

CAESAR III

- ①付録CD-ROMのCAESAR3フォルダに収録されている[CAESAR3.EXE]をダブルクリックしてください。

CROP CIRCLES: ESCAPE FROM PLANET 3

- ①付録CD-ROMのCROP CIRCLESフォルダに収録されている[CROP CIRC.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[CROP 1 00A.EXE]をダブルクリックしてください。

インターネットじゃんけんマラソン クライアントソフト

- ①付録CD-ROMのCROSSWAYフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

CYBERSTRIKER

- ①付録CD-ROMのCYBERSTRIKER2フォルダに収録されている[CS2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

EUROPEAN AIR WAR

- ①付録CD-ROMのEAWフォルダに収録されている[EAW_US_OEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②自動的にファイルが解凍されるので、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

NFL GAME DAY 99

- ①付録CD-ROMのGAMEDAY99フォルダに収録されている[GAMEDAY_99.EXE]をダブルクリックしてください。

GUNMETAL

- ①付録CD-ROMのGUNMETALフォルダに収録されている[GUNDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のGUNDEMOフォルダの中にある[GUN_OX.EXE]をダブルクリックしてください。
③音楽付きのバージョンをプレイしたい場合は、付録CD-ROMのGUNMETALフォルダに収録されている[GUNMUSIC.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
※編集部では、Windows 95上での動作のみ確認できました。

HEAVY GEAR II ムービー

- ①付録CD-ROMのHEAVYGEAR2フォルダに収録されている[HG2.AVI]をダブルクリックしてください。

IF/A-1B CARRIER STRIKE FIGHTER

- ①付録CD-ROMのIF1Bフォルダに収録されている[IF1BOEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※プレイするためには、ジョイスティックが必要です。
© Copyright 1998 Interactive Magic, Inc. All rights reserved.

成長の野望 Internet

- ①付録CD-ROMのNOBUフォルダに収録されている[NITSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

OON接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのOONフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

PAWクライアントソフト

- ①付録CD-ROMのPAWフォルダに収録されている[PAWX.SETUPB 13 EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌付録小冊子に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO ムービー

- ①付録CD-ROMのQ2GROUNDZEROフォルダに収録されている[Q2MP2TR.AVI]をダブルクリックしてください。

RAINBOW SIX

- ①付録CD-ROMのRAINBOWSIXフォルダに収録されている[RISXDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RAINBOW SIX アップデートパッチ

- ①付録CD-ROMのRAINBOWSIXフォルダに収録されている[R6102AFULL.EXE]をダブルクリックしてください。
②製品版RAINBOW SIXのインストール先フォルダを指定し、[RAINBOWSIX]を選択してください。
※このプログラムは、製品版のRAINBOW SIXをお持ちの方のみで使用されます。

RAILROAD TYCOON II

- ①付録CD-ROMのRATYCOON2フォルダに収録されている[SETUP.PEX EXE]をダブルクリックしてください。

RECOIL

- ①付録CD-ROMのRECOILフォルダに収録されている[RECOIL.EXE]をダブルクリックしてください。

WING COMMANDER: SECRET OPS

- ①付録CD-ROMのSECRETOPSフォルダに収録されている[SECRETOPSPULL.EXE]をダブルクリックしてください。
※本誌p.103の記事に詳細が掲載されています。併せてご覧ください。

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION ムービー

- ①付録CD-ROMのSHOGOフォルダに収録されている[SHOGO.MPG]をダブルクリックしてください。

SIN

- ①付録CD-ROMのSINフォルダに収録されている[SINDEMO2.EXE]をダブルクリックしてください。

SO-NET麻雀

- ①SO-NET麻雀のβテストに参加するするためには、<http://game-so-net.net.jp/eng/recruit/index.html>にて登録をしなければなりません(登録は無料ですが、クレジットカードの番号を入力する必要があります)。
②付録CD-ROMのSO-NETMAHJANGフォルダに収録されている[SO-NETM.J.EXE]をダブルクリックしてください。

STAR TREK: STARSHIP CREATOR

- ①付録CD-ROMのSSCFolderに収録されている[SSCREATOR_OEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②自動的にファイルが解凍されますので、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

私は、小2のころからゲームをいろいろやっていましたが、最近どのゲームをやっても面白くありません。そう感じているのは、私だけでしょうか。

(愛知県・川島梨葉)

人間の欲望は、どんどんエスカレートしていきますからね。面白いと感じた刺激的なゲームも、慣れればつまらなく感じるのは当然です。それでも、次々にリリースされる多くのゲームの中には、ゲームとして新しい可能性を秘めたタイトルがいくつかあるものです。果たしてそれは、どんなゲームなのか? その答えは、本誌の中に隠されています。ほんとですよ。くまなく読んでみてください。

初めてこの雑誌を手にとってみました。でも、よく見ると来月号の発売日まで、あと数日。気分は思いつ切りダークです。でもいいさ。MAZO2が入ってたから。ちなみにこれはHELLの地下1階を1人でクリアするのに16時間かかったぞ。

(石川県・永田智一)

あはは。そんなに「思いつ切り」ダークにならなくても……。すぐに次の号が買えてラッキーじゃないですか。ところで、全格闘係ないです。でもいいさ。という部分にブルースを感じました。

毎号、表紙のデザインが素晴らしい。これからも派手なものをお願いします。

(三重県・伊藤友哉)

表紙は、雑誌にとっての顔。本屋で並べられているたくさんの雑誌の中で、表紙にインパクトがないと、お客さんに手にとってもらえませんが、なんと偽さることを言っていました。が、昌彦・横山宏氏入魂のイラストと、本誌アートディレクター・生伯の気合に満ちたデザインで、本誌の顔がより引き込まれていきます。これからも期待していきましょう。

ゲームの紹介など楽しみに読んでいます。職場にNetWareを使ったLANがあります。今は使われていません。このLANを使ってマルチプレイができないか考えています。ぜひ、LANでのマルチプレイ特集をしていただきたいと思います。

(和歌山県・M.N)

職場で……え! 学校の先生なんです。が、ほほう。職員室の先生方が「QUAKE II」のマルチプレイで白熱するのを見てみたいです。QUAKE系のゲームは、LANでの対戦が比較的簡単にできますよ。ぜひお試ください。

「SIN」の体験版をダウンロード(32MB:2日がかり)したところ、ファイルが壊れており、2日間ネットワークゲームをしなかった分、損してしまっ

(練馬区・伊藤慎佑)

2日がかりのダウンロード。うーむ、これだけで歌のタイトルになり得るほど、味わいのあるプレイですね。しかも、ファイルが壊れていたと。電話料金とプロバイダー料金を損してしまっ。そんな世の中は不条理だ。そう言いたいわけですか。なるほどね。ですが、そんなあなたのために、本誌には付録CD-ROMが付いているのです。今月号の付録CD-ROMには、新しいバージョンのSINの体験版が収録されています。思う存分楽しんでください。

「ULTIMA ONLINE」「Age of Empires」「DIABLO」の好きな私です。あのガンファイト(?)のような3D系ゲームしたいのに、すぐ目が回っちゃってできない。できる人ってすごいなーと思います。貴誌を読んで「ダークアイズ」にひかれています。次回の記事を楽しみにしています。

(山口県・高橋由佳里)

ネットワーク対応のRPGやシミュレーションが好きなようです。3Dシューティングにも興味があるんです。しかも、ダークアイズにも関心がある。あなたは、まさにPlay Onlineの読者になるために生まれてきたような人材です。これからも末長い付き合いをよろしくお願いします。

N P O . N E T N E W S

人と人のコミュニケーションが可能なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

他人に自慢したくしようがないスクリーンショットをお持ちのあなた。編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの面白い瞬間を誌面に掲載します。編集まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

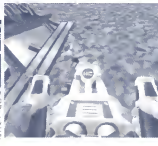


は、ほんとだ! これはおれだー! というのは、ゲーム開始のメニュー画面で、ストーリーの序盤シーンで、ストーリーの序盤で、おれだー! というような声で叫んでいる。しかし、今月号の付録CD-ROMに収録した新しいバージョンのゲームでは、このバグは修正されています。

自慢ショット募集のお知らせ

SINをプレイしていたら、勇者の主人公John Bladeを発見しました。てゆうか、本物? だしたら、おれはたれ?

(宮崎県・ボク2号)



Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求/ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、
官製ハガキ、または電子メール
(playonline@axela.co.jp)で、
お願いたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセル
第二編集局 Play Online編集部
〇〇〇〇係

Play Online SQUAREに採用
させていただいた方には、Play
Online特製グッズを差し上げます。

第7回 ゲームマスターに呼びかけてみよう<ULTIMA ONLINE編 VOL.3>

ULTIMA ONLINEに、さまざまな問題に直面することがある。ULTIMA ONLINE編の第3回となる今回は、こうした場合に使える英会話を紹介しよう。具体的には、ゲームマスターを呼び出す表現について説明していく。トラブルが生じたとき、英語で会話をしなればならぬために、ゲームマスターを呼ぶのをためらう日本人プレイヤーは少なくないようだ。少しでもトラブルの状況を改善し、楽しくゲームをプレイするために、今回紹介する会話を活用してほしい。

How, any luck or troubles? あなたは、こんなトラブルに見舞われたことはないだろうか。

バグを利用しているのかと思いきや最終に、家中のアイテムを根こそぎ盗まれた。デントをあらうことが木の柱の上に立ててしまった、珍妙な風景を見る羽目になり、その上、五福に手が届かない。変幻自在な発音で倒れ掛かれて大迷惑が立った、などなど。

こうしたトラブルについて、ひとこと物申したくても、悲しいかな英語で何と説明してもわからない。ゲームシステムを管理する、Original Systems社のゲームマスター(以下、GM)に苦情を言いたくても同じ理由で説明ができない。

こうした理由から、不愉快な目に遭っても、主張が通らず泣き寝入りしてしまう日本人プレイヤーは少なくないようだ。今回は、そういったトラブルの際に、GMにある程度の申し立てができるように、各トラブルについての会話を紹介したい。

日本からだと、GMコールできる時間帯がなかなか合わないといったもう一つの課題もあるが(アメリカ中部時間の午後2時から午前12時、日本時間だと大体午前5時から午後3時くらい)、黙ったままではいるよりは、苦情を言ったほうがいい。昔ながらのゲームだ、というはつきりとした主張をする。自分たち。似たようなトラブルは毎日あちこちで起こっているし、GMもそのことは理解しているのだから。

GMの呼び方

GMの呼び方は簡単だ。まず、ペーパードールを開こう。H&Lをクリックし、[CHARACTER IS PHYSICALLY STUCK]を選ぶ。

この呼び方は、本来であればSTUCK(キャラクターが動けなくなる、日本語ではハマりと言われる状況。後に紹介するケース6)したときに用いる。実際にはハマっていない理由でも、これを通してGMを呼び出すには、二つの理由がある。

一つは、これ以外の項目にはGMをなぜ呼んだかという理由を記入できる欄が無いからである。そして二つ目の理由は、それ以外の項目を選ぶと電子メールで連絡するようにアドバイスされるだけで終わってしまうからだ。

なお、性別、人種差別、いじめや侮辱などを受けた場合(後に紹介するケース4に該当)、は上から2項目の[ANOTHER PLAYER IS HARASSING ME]を選択しよう。



GM呼び出し理由の記述例と苦情申し立て例

理由の記述と、実際にGMに話した際の文章とにまったく同じ表現を使っても構わない。話していれば、「このプレイヤーは困っていて、英語は少し苦手なのだ」ということをGMは理解してくれるだろう。

ただ、決してFuckやBullshitなどの言葉を使わないこと。中には黙っていてもGMもいるし、諸君に不利益を与えるのはGMではない。GMのできることは諸君が望む以上に制限されている。勝手にアイテムを削除されたりすることはできない。彼らの力は万能ではないことを覚えておく。

ケース1 家進入バグ

GM呼び出しが許される正当な理由の一つ。しかし、現行扱っていないGMは犯人を起訴できない。スクリーンショットがジャブアルのログがあれば、有益な証拠となる。バグ進入でない場合は、当然GMを呼んでも助けてはもらえない。ただ、家進入バグで盗ったアイテムも、戻してくれることはまずない。

【英会話】

My house was robbed, and I think the rogue used house break-in bug.

私の家が泥棒に遭いました。泥棒は家進入バグを使用したのではないかと考えています。Someone robbed all our stuff in the house. Maybe exploiting bug. Please come help us. だれかが家のアイテムをみんな盗みました。多分、バグ利用だと思っています。助けてください。

ケース2 アイテムの不正消失

残念ながら、よほど深刻なケースでなければ、失ったアイテムは帰って来ない。だが、まずはひとこと言っておこう。

【英会話】

I found I lost all my house items! Tell me why it happened! 告じられたい。気が付いたら家のアイテム全部無くなってるよ! どういうことが説明してよ! My chests vanished, and I have no idea. Please fix them. 宝箱が消えてしまいました。何でか全然分かりません。直してください。

ケース3 ステータスの異常

最も多いのは、DEXとスタミナの不整合。ただし、必ず数日間の数値に合わせられるので、それを望むプレイヤーにはお奨めする。

【英会話】

My DEX and STAMINA are not matched, can you come to fix them?

DEXとスタミナが合っていないんだけど、来て直してもらえませんか?

It's quite weird that I have 90DEX but only 77STAM. Come fix please.

DEXは90もあるのにスタミナが77しかない。これはすごく変です。来て直してください、お願いします。

ケース4 差別発言への苦情

ジャーナルログが必要。これに対してだけは、GMは非常に迅速に対応してくれる。差別語を連発したプレイヤーは、最悪の場合、アカウント永久に凍結という罰を受ける。不愉快な目に遭ったら、速く苦情表示をしよう。黙ってはいられない! 【英会話】

I can't bear that guy call me Jap anymore. Please ban him!

おいつが私のことをジャップと呼ぶのは我慢できません。アカウントをなくしてください!

I feel very bad hearing Charlie speaks naughty things to me. Please come and help me. チャーリーがやたらにこぼかし私に向かって言うので、とても不愉快です。助けて来ててください。

ケース5 デント・家の建設失敗

デントや家を建てた場所が気に入らないというような呼び出しは、GMは応じない。だが、建設中に引っかけでデントや家を建ててしまった場合と、やがてど世に建てたときだけは、移動するがGood(権利)に属してくれる。頼んでみよう。

【英会話】

My tent is unreachable, I need the deed again... please help.

デントに手が届かないよ。権利書がもう一度欲しいんです。助けてください。

I put my house on uneven ground, please move it. 平らじゃない所に家を建ててしまいました。動かしてください。

ケース6 キャラクターがハマった

これも、最も正当なGM呼び出しの理由。めったに無いと思うが、呼び出せば確実に助けてくれるはずだ。

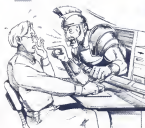
【英会話】

I'm stuck between rock and house, can't move please help!

岩と家の間にハマっちゃいました。助けて! I don't know why but my stamina is zero now! HELP.

何でか知らないけどスタミナが0なんです。助けて。

Help!
I don't know why.
I'm stuck



■日本人ならだれでも知っているが、その詳細を聞くとほとんど答えられないことがある。例えば、「♪落は広い大きな」の次の歌詞とか、ピアノを見ると条件反響的に弾きだせる「ねこんじゅ」の歌詞などがその代表例だ。これに加えて、沢田研二＝ジュリー、水戸黄門＝チーター、石坂浩二＝ヘレン、相澤幸三＝ムツコウなどの公式が成り立つのかも不明だ。うーむ、春日三郎：熊代でなくとも愛されなくなってしまうな。(with 1)

■最初に手に入れたコンピュータはNECのPC-8001。今では考えられないが、当時のゲームはカセットテープで供給され、ゲームをロードするのに10分近く時間がかかった。学校から一目散に自宅に帰り、コンピュータの前で、ゲームが始まるのをじっと待っていた。兄栄の「クワ王の秘密」やエニックスの「FUNKY」など、数々の名作があり、ドットは超ったが、逆に想像力をかき立てる何かがあった。グラフィックの美しい今のゲームも好きだが、無性に昔のゲームが懐かしい。(長尾)

■9月にINSテレホーダイとプロバイダーへの加入申し込みをしました。月額2,400円の通信料金と月額2,000円のプロバイダー料金だけで、午後11:00から午前8:00まではネットワーキングがやりた放題。テレホーダイの契約が始まった21日の深夜に早速、QUAKE IIサーバーに接続して、午前5:00までデスマッチをしていたら、会社に遅刻してしまいました。遅刻が恐くてネットワーキングが楽しめるのか!というは冗談。明日からは、ほどほどにしておこう。(坂之上)

■ニュースステーションやサッカー番組で人気の俳優、川平慈英さんのサイン入り色紙ももらった。藤さんと私がファンだということを知った友人が、ご本人に断んでくれたのだが、とても気さくな方で、快くサインしてくれました。しかも、「結婚していいんです!」というコメント付きだ。わが家では印に入れて飾り、宝庫にしている。今年の縁起・旅行活動大賞は、「いいんですか? いいんです!」になることを切に願う次第だ。(ヤナギ)

■欲望は、情報から生まれる。例えば、好きな作家の新作が出たという情報を知ってから、初めてその本を欲しいという感情が生じる。逆に言えば、情報が遮断された環境では、欲望は必要最小限に抑えられることになる。忙しなかまのテレビや雑誌を以前ほど見なくなった最近、私の欲望は非常に減りやすくなったようになってきているはずだ。それでも、それなのに、それにも関わらず、お金がたまらないのはなぜ? まさか、……しよ、貴費に消えているのか? (K児)

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセル 第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260 (大代表)
電話03(3464)8258 (編集部)
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285 (販売部)
電話03(3464)8275 (広告部)
発行日：平成10年12月1日 (毎月1日発行)
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻 英之
デスク：長尾真樹
編集：坂之上弘隆/柳田文雄/佐藤隆二/福士貴光
アートディレクター：佐伯 誠
アメリカ駐在：Kaiko Okutani
表紙イラスト：横山 宏
イラスト：S.Kohei
DTPデザイン：バックジエイ株式会社
株式会社東京トラストメディア
パワーハウス/登勢子
写真：吉田 武/大澤 誠/持田喜和
印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する権利は、編集部ではお答えできません。
●CD-ROMに収録されているソフトウェアの著作権は、権利元が保有します。
●本誌掲載の著作権を認めます。

Copyright©1998 AXELA Corporation

Play Online 1月号予告 (11月24日発売)

特集1 最新パソコンゲーム徹底攻略

発売前から、英雄のフライトシムと叫び声の高いマイクソフトの「Combat Flight Simulator」、つった半蔵のあまじりの3Dシューティング「HALF-LIFE」など、読み応えのある高密度な攻略情報がザンシリ!

特集2 ヒートアップする2D/3Dコンボカード冬の陣

Banahoe、TNT、T2R4などの新チップの登場で、ますますヒートアップする2D/3Dコンボカード。これら最新の製品の特徴からゲーム上のパフォーマンス測定を集中掲載。ボーナスで買う1枚はここで見つかる

別冊付録 保存版レースゲームパイブル
ゲームer注目のパイブル「フォースフィードバックホイール」の登場に合わせるように、レースゲームのリソースがやってくる。この別冊付録には、レースゲームの基礎知識やドライブテクニックから、フォースフィードバックホイールに対応した最新タイプの情報も満載。この付録でレースの世界へ入り込める

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲームer必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲームerのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL

<http://www.play-online.com/>

広告索引/広告企業URL

表4	ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ	www.diamondmm.co.jp
表2見開き	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	
p.002, 003	NTTデータ	www.gamersdream.ne.jp www.sega-nextech.co.jp
p.006, 007	シーズウェア	www.csware.co.jp/
p.008, 009	アートディンク	www.artdink.co.jp/
p.010	P&A	www.panda.co.jp
p.011	コーエー	www.koei.co.jp
p.012	エムスリーエンタテインメント	www.zoo.co.jp
p.013	マイクロソフト	www.microsoft.com/japan/games/

SHOGO 昇岡

日本語版

mobile armor division

新世代3Dロボットシューティング

ドラマティックなシナリオと
超高速3Dシューティング動員事に融合!
新開発Lith TECHエンジンが
新たな美麗3Dゲームの世界を切り開く!!

- Lith TECHは、最新の3Dグラフィックス・パフォーマンスを実現!
- 立体化されたリアルなシナリオ・アニメーションの世界!
- 4つの異なる戦闘スタイルを備えたMCA(Mobile Combat Armor)の選択と、戦略を選択する。MCAなし、あるいはMCAを2つのプレイモード。
- インターネットによるマルチプレイを完全サポート!
各プレイヤーは、異なるマルチプレイは、最大16人までのネットワーク対戦が可能!
- シナリオプレイのシナリオは、プレイヤーの行動したイベントチェックに変化する /
- BGMに応じて変化するBGMが、戦いの興奮をさらに高める!

11月13日発売

価格: 7,800円(税別)

制作: Monolith Productions, Inc.
発売: 株式会社宝島社フォーラム
販売: ツクダシナジー株式会社

SHOGO, Mobile Armor Division™ ©1998 Monolith Productions, Inc. All rights reserved.
Shogo, Mobile Armor Division, SHOGO M, MCA, MCA, Monolith Productions, Inc. の登録商標。



動作環境

● OS: Microsoft® Windows® 95/98およびMicrosoft® DirectX™ 6 ● CPU: Pentium 166MHz
または同等 (Pentium II 推奨) ● メモリー: 実装32MB以上 ● ハードディスクの空き容量: 最小イン
ストール400MB、標準インストール400MB ● CD-ROMドライブ: 4倍速 CD-ROMドライブ
● サウンドカード: DirectSound™ 100% 互換のサウンドカード ● ビデオカード: Direct3D™に対応
しており、V-RAMが4MBのもの ● 3Dグラフィックカードを推奨 ● キーボード、マウス、ゲームパッド
またはジョイスティック対応

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクススクルーシブ・ディストリビューション(販売元): ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビルF169-0075 / TEL: 03-5272-8955 / FAX: 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
複製禁止 No.011



マルチメディアが加速する!

NEW
16MB SDRAMDIAMOND
VIPER V550

進化を遂げた新しいViper。実装16MBの3DメモリとV550のハ
ードウェアアクセラレーションにより、3Dグラフィックスの処理を高速化し、ゲームの描画をよりリアルに表現します。

2D&3D Accelerator

VIPER V550

AGP版、PCI版 価格税別 ¥31,800

- nVIDIA社の新チップ、RIVA TNTを搭載
- OpenGLをハードウェアでサポート
- 16MB/125MHz/SDRAMと250MHz RAMDAC搭載による高速表示
- Windows® 95/98、NT4.0対応
- Windows® 98の新機能、マルチディスプレイ機能をサポート
- AGP 2Xモードをサポート (AGP版のみ)

3D Entertainment

Monster 3D II

8MB版
価格税別 ¥12,800
12MB版
価格税別 ¥14,800

NEW

- 3DFx社のVoodoo2 Graphicsチップセットを採用、強力な3Dグラフィックス
- 最新のフレーム以上の高速処理
- 3Dのグラフィックス専用エンジン搭載
- 8MB版は主基のタイトルをバンドル (12MB版は3タイトルをバンドル)

Monster Sound MX200

価格税別 ¥12,800

- DirectSound、DirectSound3D、ASDをアクセラレート
- Positional 3D Audio
- 2スピーカーをサポート
- ジャイステック・アキュセラレータ (マイクロプロセッサ・フォーミュラードバイアウトをサポート)
- 90db以上のS/N比

NEW

Sonic Impact S90

価格税別 ¥12,800

- Aureal社のVortex AUB820オーディオチップ搭載
- 3D、DirectSound、DirectSound3Dをアクセラレート
- 32ボイスハードウェア・32ボイスソフトウェア・ダブルチップ構成によるすばらしいサウンドエフェクト
- ハードウェアで同時に48のCD・クオリティオーディオ・ストリームをサポート
- 90db以上のS/N比

2D&3D Accelerator

Stealth II G460

価格税別 ¥12,800

- Intel i400グラフィックスを搭載し、コストパフォーマンスを追求したAGP 2Xアクセラレーション
- PCゲームに快速な3Dグラフィックス
- Windowsの2Dをバフパルスにスピードアップし、インターネット・ページも高速表示
- 8MBのメモリを搭載し、余裕の多い16MB/125MHz/SDRAMを搭載
- DirectX 5.0、Dpan GLに対応

Professional CAD/CAM

Fire GL 1000 Pro

8MB SGRAM PCI版
価格税別 ¥12,800

- ジオメトリプロセッサ内蔵の3D Labs' PERMEDIA 2搭載
- OpenGLは主基のAPIをフルサポート
- CAD/CAMおよびデジタルコンテンツ作成のための洗練されたツール
- 最高のOpen GL、Direct 3DおよびHDD/Aタセラレーション
- Auto CAD用のディスプレイドライバと3Dビュワー付属

Fire GL 4000

31MB
価格税別 ¥14,800

- Windows NT4.0下でOpenGL、DirectSoundをサポート
- 最大2560x800ドット/秒
- 三菱/ESA/3D pro/2mpチップセット搭載
- X-Vビデオ・スケールアップおよびフィルタリング、YUV-HRGBカラーコンバーションをサポート
- フレームおよびバッファ用として15MBSD-RAM8搭載
- テクスチャバッファ用として4MBSEは16MBのCDRAMを搭載

Multimedia I/O

FirePort 40

価格税別 ¥12,800

- UltraおよびUltra WideのSCSIバイスをサポート
- データ転送40MB/秒のUltra Wide SCSI/クイックエンジン
- 簡単なSCSI管理のためのUltraEasy Diagnostic
- プラグ・アンド・プレイPCIデザイン
- 多様なアップグレード性
- 15台までのSCSIデバイスをサポート
- GEAR 4.0付属

Modem

NEW

SupraMAX56i PCI

価格税別 ¥12,800

- PCIバス対応 (内蔵モデムカード)
- コトローレス タイプ
- Windows95/98、WindowsNT4.0対応 (NT4.0はダイヤルアップに専用)
- ITU標準のV.90Cに追加し、従来のK56flexもサポート
- サーバポートノルを良好選択・対応

※上記製品以外にも様々な製品をご用意しております。

DIAMOND (株) は、本誌に掲載の各製品の価格に消費税を考慮して表示しています。詳しくは、弊社営業 (TEL:03-5860-5742) までお問い合わせください。

◆Viper V550 AGP版 (AMB) ◆Fire GL 1000 Pro AGP版 (AMB) ◆SONIC IMPACT ◆Supra Max 56i PCMC ◆Fire Port 40 Dual ◆

DIAMOND
MULTIMEDIA

最新の最新製品情報がいますぐわかる!

<http://www.diamondmm.co.jp/>

資料請求 No.H04

株式会社ダイモンド・マルチメディア・システムズ
〒103-0001 東京都中央区日本橋區本町10-14 丸の内ビルディング
TEL:03-5860-5040 FAX:03-5860-5043
※掲載価格はすべて税別です。価格には送料や消費税は含まれておりません。



T1117791120981

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1998 AXELA Corporation

雑誌17791-12 定価:980円 本体933円



RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

